



UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN EDUCATIVA

PROGRAMA DE DOCTORADO
DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

APLICACIÓN DE UN MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

Tesis presentada por *Milagros Briceño Marcano*
para aspirar al grado de Doctor en
didáctica y organización de instituciones educativas

Director: Dra. D. Rosalía Romero Tena

Sevilla, octubre de 2014

La Dra. Rosalía Romero Tena, Profesora Titular del Departamento de Didáctica y Organización Educativa de la Universidad de Sevilla.

CERTIFICA QUE: Doña Milagros Coromoto Briceño Marcano, con CI 14.035.628 Licenciada en Educación por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, ha realizado bajo su dirección el trabajo:

Aplicación de un material educativo multimedia en las aulas de educación infantil para optar al grado en formato compendio de publicaciones.

En Sevilla, octubre de 2014

Director de la tesis

Doctoranda

Dra. Rosalía Romero Tena

Milagros Coromoto Briceño Marcano

A mi esposo e hijos,
que son en mi vida
muestras del amor de Dios

AGRADECIMIENTO

Simplemente **gracias** a todos los que forman parte de esta investigación:

Mi esposo Antonio por su apoyo incondicional, por estar allí, escucharme y ayudarme.

Mis hijos Andrés de Jesús y Santiago José por su generosidad al dejarme trabajar en la investigación y llenar de alegría los momentos de cansancio.

Mi tutora, Rosalía Romero, por estar cercana a pesar de la distancia y por sus orientaciones justas y acertadas para el logro de la investigación.

A Elvira Navas por su acompañamiento enriquecedor y por esa presencia que impulsa a trabajar.

A los profesores Julio Cabero y Juan Antonio Morales por sus buenas intenciones de que todo llegara a buen término.

A cada uno de los niños, docentes, padres que formaron parte de la investigación.
A la directiva y coordinadores de la institución por el tiempo dedicado a la aplicación de este recurso

Mis compañeras María Cecilia, Marlís, Rosario, Ivonne, por estar a mi lado en esta aventura, dispuestas a compartir dudas, alegrías y tristezas. Gracias por sus palabras de aliento.

A la Universidad Metropolitana y la Universidad de Sevilla por la oportunidad brindada para comenzar y culminar esta nueva etapa de mi vida profesional.

Gracias a **Dios** por poner a todas estas personas en mi vida. A Él muchísimas gracias.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO.....	vii
LISTA DE TABLAS	xv
LISTA DE FIGURAS	xxiv
LISTA DE GRÁFICOS	xxviii
RESUMEN.....	xxxiii
ABSTRACT.....	xxxv
CAPÍTULO I. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
I.1 Antecedentes	3
I.2 Justificación de la investigación.....	8
I.3 Objetivos de la investigación.....	12
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	17
II.1 Enseñanza de la lectura y escritura.....	17
II.1.1 Diferentes definiciones de lectura y escritura	17
II.1.2 Procedimientos metodológicos para la enseñanza del lenguaje escrito	22
II.1.2.1 Métodos sintéticos	23
II.1.2.2 Métodos analíticos.....	24
II.1.2.3 Orientación constructivista	25
II.1.3 Niveles de conceptualización de la lectura y escritura. Fases del proceso.....	29
II.1.3.1 Niveles de conceptualización de la lectura	29
II.1.3.2 Niveles de conceptualización de la escritura.....	30
II.1.4 El cuento como herramienta para el aprendizaje de la lectura y la escritura	33
II.1.5 La motivación en el aprendizaje de la lectura y la escritura.....	35
II.2 Procesos cognitivos, lectura y escritura.....	37

II.3 Teorías del aprendizaje, lectura y escritura	43
II.3.1 Enfoque sociocultural de Lev Vygotsky.....	45
II.3.2 Aprendizaje significativo de David Ausubel.....	48
II.3.3 Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner	51
II.4 Aprendizaje ubicuo	54
II.5 La informática en el primer grado de Educación Básica.....	58
II.6 Entornos de aprendizaje	62
II.6.1 Concepción de entornos de aprendizaje	62
II.6.2 ¿Cómo diseñar un entorno multimedia?.....	66
II.6.3 Aporte de los entornos de aprendizaje a la lectura y escritura	69
II.6.4 Enfoques de aprendizaje que sustentan el diseño de entornos 2.0 para el refuerzo de la lectura y escritura.....	71
II.7 Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0.....	74
II.7.1 Presentación.....	74
II.7.2 Contenidos del recurso	75
II.7.3 Estrategias pedagógicas y de evaluación de los aprendizajes	76
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	87
III.1 Tipo de investigación.....	87
III.2 Fases de la investigación	90
III.2.1Desarrollo de las fases de la investigación	95
III.2.1.1 Documentación.....	95
III.2.1.2 Cambios	97
III.2.1.2.1 Diseño pedagógico.....	100
III. 2.1.2.1.1 Presentación y objetivo general.....	100
III.2.1.2.1.2 Destinatarios	101

III.2.1.2.1.3 Contenidos de aprendizaje	101
III.2.1.2.1.4 Bloques de contenidos	102
III.2.1.2.1.5 Ejes transversales.....	104
III.2.1.2.1.6 Red semántica de los contenidos a trabajar en el entorno	106
III.2.1.2.1.7 Estrategias pedagógicas.....	107
III.2.1.2.1.8 Evaluación de los aprendizajes	111
III.2.1.2.2 Rediseño propuesta tecnológica.....	114
III.2.1.2.2.1 Descripción del entorno 2.0	118
III.2.1.2.2.2 Requerimientos técnicos y acceso	126
III.2.1.2.2.3 Navegación.....	135
III.2.1.2.2.4 Descripción de la herramienta Google Sites	146
III.2.1.2.2.5 Guión instruccional.....	146
III.2.1.3 I Momento: Aplicación en el aula	156
III.2.1.4 II Momento: Análisis de resultados	157
III. 3 Población y muestra.....	157
III.3.1 Selección de la muestra (institución)	158
III.3.2 Selección de los sujetos de la muestra en la institución	160
III.3.2.1 Alumnos	160
III.3.2.2 Docentes.....	160
III.3.2.3 Padres.....	160
III.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información	161
III.4.1 Definición de las técnicas e instrumentos de recolección de la información	162
III.4.1.1 Encuesta.....	162
III.4.1.1.1 Entrevista.....	162
III.4.1.1.2 Cuestionario	164

III.4.1.2 Observación.....	165
III.4.2 Diseño y validación de los instrumentos	167
III.4.2.1 Diseño de los instrumentos.....	167
III.4.2.1.1 Entrevista inicial	169
III.4.2.1.2 Cuestionario diagnóstico.....	171
III.4.2.1.3 Observación reuniones de grupo para inclusión del proyecto	173
III.4.2.1.4 Observación sesiones de clases de uso del recurso	175
III.4.2.1.5 Observación reuniones de grupo para el cierre	178
III.4.2.1.6 Cuestionario final a los padres	179
III.4.2.1.7 Cuestionario final a los docentes.....	182
III.4.2.2 Validación de los instrumentos	185
III.4.2.2.1 Selección del panel de expertos.....	185
III.4.2.2.2 Elaboración de la guía de validación.....	186
III.4.2.2.3. Resumen de los resultados de la validación.....	188
III.4.2.2.3.1 Validación del cuestionario diagnóstico dirigido a los niños	189
III.4.2.2.3.2. Validación del cuestionario final de los padres	197
III.4.2.2.3.3 Validación del cuestionario final a los docentes	206
III.5 Técnicas de análisis de datos	216
CAPÍTULO IV. APLICACIÓN DEL ENTORNO.....	221
III.1 Aplicación de la entrevista inicial	221
III.2 Observación de las reuniones de grupo para la inclusión del recurso	225
III.3 Aplicación del cuestionario diagnóstico	226
III.4 Observación de las sesiones de clase donde se utiliza el recurso.....	228
III.5 Aplicación del cuestionario a los padres.....	235
III.6 Observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto.....	237

III.7 Cuestionario final a los docentes.....	239
V.7 Cuestionario final a los docentes.....	244
CAPÍTULO V. ANÁLISIS DE RESULTADOS	245
V. 1 Entrevista inicial con los docentes	246
V. 2 Reuniones de grupo para la inclusión del recurso	272
V.3 Cuestionario diagnóstico.....	278
V.4 Sesiones de clases para el uso del recurso	299
V.4.1 Observación de la primera sesión de clases.....	299
V.4.2 Observación de la segunda y tercera sesiones de clases	311
V.4.3 Observación de la cuarta sesión de clases.....	320
V.5 Cuestionario a los padres	330
V.6 Reunión de grupo de cierre del proyecto.....	358
V.7 Cuestionario final a los docentes.....	367
V.8 Triangulación de resultados	393
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES	413
VI.1 Conclusiones	413
VI.2 Limitaciones	433
VI.3 Recomendaciones.....	434
REFERENCIAS	439
ANEXOS.....	455
Anexo 1. Guión del texto e ilustraciones.....	455
Anexo 2. Contenidos por área académica.....	461
Anexo 3. Estrategias pedagógicas	465
Anexo 4. Competencias e indicadores de evaluación	475
Anexo 5. Estrategias de evaluación	479

Anexos 6. Instrumentos de evaluación	487
Anexo 6.1 Protocolo de entrevista.....	487
Anexo 6.2. Cuestionario diagnóstico	490
Anexo 6.3 Guión de observación inclusión del recurso.....	502
Anexo 6.4 Guión de observación sesiones de aplicación.....	503
Anexo 6.5 Guión de observación reunión de cierre	505
Anexo 6.6 Cuestionario de cierre para los padres	506
Anexo 6.7 Cuestionario de cierre para los docentes.....	514
Anexo 7. Biogramas de los expertos	523
Anexo 8. Guía de validación.....	543
Anexo 9. Cartas de presentación del proyecto.....	549
Anexo 10. Recomendaciones pedagógicas y guía general de aplicación	557
Anexo 11. Recordatorios semanales de aplicación del entorno.....	571
Anexo 12. Materiales complementarios de aplicación del entorno.....	581
Anexo 13. Resultados instrumento 1: Entrevistas a las docentes	589
Anexo 14. Instrumento 2: Reuniones de grupo para la inclusión del recurso.....	601
Anexo 15. Instrumento 4: Reuniones de grupo de inclusión del recurso.....	607
Anexo 16. Actividades reuniones de grupo de inclusión del entorno.....	627
Anexo 17. Instrumento 7: Reuniones de grupo cierre del entorno.....	649

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Resumen de los procesos metodológicos para el aprendizaje del lenguaje escrito ...- 27 -	
Tabla 2. Guía de aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota”	80
Tabla 3. Cronograma de las fases de investigación.....	94
Tabla 4. Guión instruccional del entorno “Andrés quiere una mascota”	148
Tabla 5. Indicadores por dimensión de la entrevista inicial.....	170
Tabla 6. Indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico.....	172
Tabla 7. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo.....	174
Tabla 8. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo.....	176
Tabla 9. Indicadores por dimensión de la lista de cotejo de observación	177
Tabla 10. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto	179
Tabla 11. Indicadores por dimensión del cuestionario	181
Tabla 12. Indicadores por dimensión del cuestionario final	183
Tabla 13. Guía de validación.....	187
Tabla 14. GVN-I2. Orden de las preguntas.....	189
Tabla 15. GVN-I3. Redacción de las preguntas.....	189
Tabla 16. GVN-I4. Repetición de las preguntas	190
Tabla 17. GVN-I5. Lenguaje de las preguntas.....	191
Tabla 18. GVN-I6. Modificaciones de las preguntas	191
Tabla 19. GVN-I7. Modificaciones de las preguntas	192
Tabla 20. GVN-I8. Quitar preguntas.....	192
Tabla 21. GVN-I9. Diseño de las preguntas.....	193

Tabla 22. GVN-I10. Pertinencia de la escala	193
Tabla 23. GVN-I11. N° de preguntas de los indicadores	194
Tabla 24. GVN-I12. Orden de los indicadores.....	195
Tabla 25. GV-I13. Evaluación general.....	196
Tabla 26. GVP-I2. Orden de las preguntas.....	197
Tabla 27. GVP-I3. Redacción de las preguntas.....	198
Tabla 28. GVP-I4. Repetición de las preguntas	199
Tabla 29. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas.....	199
Tabla 30. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas	200
Tabla 31. GVP-I7. Añadir preguntas.....	200
Tabla 32. GVP-I8. Quitar preguntas.....	201
Tabla 33. GVP-I9. Diseño de las preguntas.....	201
Tabla 34. GVP-I10. Pertinencia de la escala	202
Tabla 35. GVP-I11. N° de preguntas de los indicadores	203
Tabla 36. GVP-I12. Orden de los indicadores.....	203
Tabla 37. GVP-I12. Evaluación general.....	205
Tabla 38. GVP-I2. Orden de las preguntas.....	206
Tabla 39. GVP-I3. Redacción de las preguntas.....	207
Tabla 40. GVP-I4. Repetición de las preguntas	208
Tabla 41. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas.....	208
Tabla 42. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas	209
Tabla 43. GVP-I7. Añadir preguntas.....	210
Tabla 44. GVP-I8. Quitar preguntas.....	210
Tabla 45. GVP-I9. Diseño de las preguntas.....	211
Tabla 46. GVP-I10. Pertinencia de la escala	211

Tabla 47. GVP-11. N° de preguntas de los indicadores	212
Tabla 48. GVP-12. Orden de los indicadores	213
Tabla 49. GVP-12. Evaluación general.....	214
Tabla 50. Indicadores por dimensión de la entrevista inicial – Instrumento 1	224
Tabla 51. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 2.....	225
Tabla 52. Indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico – Instrumento 3.....	227
Tabla 53. I4-I1. Número de alumnos por sesión de clases.....	228
Tabla 54. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 4.....	233
Tabla 55. Indicadores por dimensión de la lista de cotejo de observación – Instrumento 5	234
Tabla 56. Indicadores por dimensión del cuestionario – Instrumento 6	236
Tabla 57. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto – Instrumento 7	238
Tabla 58. Indicadores por dimensión de del cuestionario final – Instrumento 8	239
Tabla 59. Indicadores por dimensión de la entrevista inicial – Instrumento 1	246
Tabla 60. I1-I1. Edad.....	247
Tabla 61. I1-I2. Género	248
Tabla 62. I1-I3. Títulos obtenidos	249
Tabla 63. I1-I4. Cargo	249
Tabla 64. I1-I5. Años de antigüedad en la institución	249
Tabla 65. I1-I6. Años de experiencia docente	250
Tabla 66. I1-I7. Edad de los niños atendidos	251
Tabla 67. I1-I7. Edad de los niños atendidos	251
Tabla 68. I1-I8. Nivel de formación en proceso de lectura y escritura.....	252

Tabla 69. I1-I9. Descripción de las estrategias	254
Tabla 70. I1-I10. Toma de decisiones para las estrategias.....	255
Tabla 71. I1-I11. Objetivos y/o experiencias claves.....	256
Tabla 72. I1-I12. Tipos de medios.....	258
Tabla 73. I1-I13. Propiedad de los materiales.....	258
Tabla 74. I1-I14. Adecuación de los materiales	259
Tabla 75. I1-I15. Frecuencia de uso	260
Tabla 76. I1-I16. Existencia de espacios y recursos físicos.....	261
Tabla 77. I1-I17. Responsable.....	262
Tabla 78. I1-I18. Dificultades para utilizar los recursos y espacios.....	263
Tabla 79. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 2.....	272
Tabla 80. I2-I1. Nivel de acuerdo o desacuerdo	273
Tabla 81. I2-I2. Nuevas ideas sugeridas	273
Tabla 82. I2-I3. Opinión acerca de las estrategias	273
Tabla 83. I2-I4. Otras ideas sugeridas	274
Tabla 84. I2-I5. Nivel de acuerdo o desacuerdo	274
Tabla 85. I2-I6. Comentarios generales.....	275
Tabla 86. Indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico – Instrumento 3.....	278
Tabla 87. I3-I1. Nombre y apellido.....	279
Tabla 88. I3-I2. Edad.....	280
Tabla 89. I3-I3. Género	281
Tabla 90. I3-I4. Frecuencia de lectura	282
Tabla 91. I3-I5. Frecuencia de escritura	283
Tabla 92. I3-I6. Tipo de materiales leídos.....	283

Tabla 93. I3-I7. Escritura espontánea	285
Tabla 94. I3-I7. Ejemplos de escritura espontánea	286
Tabla 95. I3-I8. Reconocimiento de sustantivos	287
Tabla 96. I3-I9. Completar oraciones	287
Tabla 97. I3-I10. Preguntas lectura comprensiva	289
Tabla 98. I3-I11. Presencia equipo tecnológico en casa	291
Tabla 99. I3-I12. Usos que da a la computadora	292
Tabla 100. I3-I12. Lectura de cuentos digitales.....	292
Tabla 101. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 4.....	299
Tabla 102. I4-I1. Manejo del recurso	300
Tabla 103. I4-I2. Dominio de los contenidos.....	301
Tabla 104. I4-I3. Ritmo de trabajo.....	302
Tabla 105. I4-I4. Seguimiento de instrucciones	303
Tabla 106. I4-I5. Resultados de la sesión	305
Tabla 107. I4-I6. Opinión acerca de las estrategias	307
Tabla 108. I4-I7. Otras ideas sugeridas	308
Tabla 109. I4-I8. En relación al recurso.....	309
Tabla 110. I4-I9. En relación a los contenidos.....	309
Tabla 111. Indicadores por dimensión de la lista de cotejo de observación – Instrumento 5	311
Tabla 112. I5-I1. Duración de la clase	312
Tabla 113. I5-I2. N° de niños presentes	312
Tabla 114. I5-I3. Manejo del recurso	313
Tabla 115. I5-I4. Dominio de los contenidos.....	313

Tabla 116. I5-I5. Ritmo de trabajo.....	314
Tabla 117. I5-I6. Seguimiento de instrucciones	314
Tabla 118. I5-I7. Resultados de la sesión	314
Tabla 119. I5-I8. Opinión acerca de las estrategias	316
Tabla 120. I5-I9. Otras ideas sugeridas	317
Tabla 121. I5-I10. En relación al recurso	318
Tabla 122. I5-I11. En relación a los contenidos	318
Tabla 123. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 4.....	321
Tabla 124. I4-I1. Manejo del recurso	321
Tabla 125. I4-I2. Dominio de los contenidos.....	322
Tabla 126. I4-I3. Ritmo de trabajo.....	322
Tabla 127. I4-I4. Seguimiento de instrucciones	323
Tabla 128. I4-I5. Resultados de la sesión	324
Tabla 129. I4-I6. Opinión acerca de las estrategias	326
Tabla 130. I4-I7. Otras ideas sugeridas	327
Tabla 131. I4-I8. En relación al recurso	327
Tabla 132. I4-I9. En relación a los contenidos	328
Tabla 133. Indicadores por dimensión del cuestionario – Instrumento 6	330
Tabla 134. I6-I2. Género	332
Tabla 135. I6-I3. Nivel de instrucción	333
Tabla 136. I6-I4. Pantalla de presentación.....	334
Tabla 137. I6-I5. Distribución del menú	335
Tabla 138. I6-I6. Conjunto de actividades	335
Tabla 139. I6-I7. Temática del entorno.....	336

Tabla 140. I6-I8. Marcas multimedia.....	337
Tabla 141. I6-I9. Elementos gráficos.....	337
Tabla 142. I6-I10. Tamaño y tipo de fuente.....	338
Tabla 143. I6-I11. Información adecuada y actual.....	339
Tabla 144. I6-I12. Contenidos no discriminativos.....	340
Tabla 145. I6-I13. Estructura y complejidad adecuadas a los contenidos.....	341
Tabla 146. I6-I14. Imágenes adecuadas a la audiencia	341
Tabla 147. I6-I15. Nivel de motivación	343
Tabla 148. I6-I16. Adecuadas a los objetivos	343
Tabla 149. I6-I17. Estimulan la iniciativa.....	344
Tabla 150. I6-I18. Motivación de los elementos lúdicos.....	345
Tabla 151. I6-I19. Ansiedad por el uso	345
Tabla 152. I6-I20. Versatilidad de las actividades	346
Tabla 153. I6-I21. Trabajo personalizado.....	347
Tabla 154. I6-I22. Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	347
Tabla 155. I6-I23. Alcance de los objetivos.....	349
Tabla 156. I6-I24. Contribuye con el rendimiento académico	350
Tabla 157. I6-I25. Ventaja respecto a otros medios	350
Tabla 158. I6-I26. Otros aspectos relevantes	352
Tabla 159. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto – Instrumento 7	359
Tabla 160. I7-I1. Expresión de contenidos aprendidos.....	360
Tabla 161. I7-I2. Fortalecimiento de la lectura y escritura	361
Tabla 162. I7-I3. Mejoras a nivel del recurso.....	362
Tabla 163. I7-I4. Mejoras a nivel del contenido	362

Tabla 164. I7-I5. Opinión sobre el material utilizado	363
Tabla 165. I7-I6. Otros recursos y actividades a realizar.....	364
Tabla 166. Indicadores por dimensión de del cuestionario final – Instrumento 8	367
Tabla 167. I8-I1. Edad.....	369
Tabla 168. I8-I2. Género	370
Tabla 169. I8-I3. Títulos obtenidos	370
Tabla 170. I8-I4. Universidad donde lo obtuvo.....	371
Tabla 171. I8-I5. Cargo en la institución	371
Tabla 172. I8-I6. Años de antigüedad en la institución	371
Tabla 173. I8-I7. Años de experiencia docente	372
Tabla 174. I8-I8. Edad de los niños atendidos	372
Tabla 175. I8-I9. Pantalla de presentación.....	373
Tabla 176. I8-I10. Distribución del menú	373
Tabla 177. I8-I11. Conjunto de actividades	374
Tabla 178. I8-I12. Temática del entorno.....	374
Tabla 179. I8-I13. Marcas multimedia.....	374
Tabla 180. I8-I14. Elementos gráficos.....	375
Tabla 181. I8-I15. Tipo y tamaño de fuente.....	375
Tabla 182. I8-I16. Información adecuada y actual.....	376
Tabla 183. I8-I17. Contenidos no discriminativos.....	377
Tabla 184. I8-I18. Estructura y complejidad de los contenidos.....	377
Tabla 185. I8-I19. Imágenes adecuadas a la audiencia	377
Tabla 186. I8-I20. Instrucciones.....	378
Tabla 187. I8-I21. Nivel de dificultad.....	378
Tabla 188. I8-I22. Nivel de motivación	379

Tabla 189. I8-I23. Adecuadas a los objetivos	379
Tabla 190. I8-I24. Estimulan la iniciativa.....	379
Tabla 191. I8-I25. Motivación de los elementos lúdicos.....	380
Tabla 192. I8-I26. Ansiedad por el uso	380
Tabla 193. I8-I27. Trabajo personalizado.....	380
Tabla 194. I8-I28. Trabajo en grupo.....	381
Tabla 195. I8-I29. Uso de otros materiales y/o actividades complementarias	381
Tabla 196. I8-I30. Alcance de los objetivos.....	383
Tabla 197. I8-I31. Contribuye con el rendimiento académico	383
Tabla 198. I8-I32. Ventaja respecto a otros medios	384
Tabla 199. I8-I33. Tiempo de preparación del docente	384
Tabla 200. I8-I34. Uso extraescolar del recurso	384
Tabla 201. I8-I35. Otros aspectos relevantes	386
Tabla 202. Triangulación por dimensiones e indicadores	394

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Secciones de un entorno virtual.....	68
Figura 2. Red semántica	76
Figura 3. Fases de la investigación.....	92
Figura 4. Bloques de contenidos.....	103
Figura 5. Ejes transversales	106
Figura 6. Red semántica	107
Figura 7. Andrés quiere una mascota.....	118
Figura 8. Página presentación del entorno	119
Figura 9. Página recomendaciones pedagógicas	119
Figura 10. Página datos de autor.....	120
Figura 11. Página con enlace a las estrategias de evaluación.....	121
Figura 12. Página presentación de estrategias evaluación	121
Figura 13. Ejemplo de preguntas de tipo abierta.....	122
Figura 14. Uso de las imágenes en el cuento	123
Figura 15. Ejemplo del uso del audio en las actividades	123
Figura 16. Ícono que indica la narración del cuento.....	124
Figura 17. Ejemplo de actividades de vocabulario	125
Figura 18. Página con definición de la palabra destacada.....	125
Figura 19. Ejemplo de uso de las marcas multimedia vinculadas con actividades	126
Figura 20. Página principal del entorno.....	127
Figura 21. Página de ingreso a las estrategias de evaluación.....	128
Figura 22. Estrategia de evaluación “Clasificar”	129
Figura 23. Estrategia de evaluación “Gráfico”	130

Figura 24. Estrategia de evaluación “Números”	131
Figura 25. Estrategia de evaluación “Relacionar”	132
Figura 26. Estrategia de evaluación “Rompecabezas”	133
Figura 27. Estrategia de evaluación “Sopa de letras”	134
Figura 28. Estrategia de evaluación “Lista de cotejo”	135
Figura 29. Vínculo para avanzar a la siguiente página	136
Figura 30. Barra lateral de navegación	136
Figura 31. Página principal del entorno	137
Figura 32. Mapa de navegación del sitio Web	138
Figura 33. Página principal	139
Figura 34. Página de presentación	140
Figura 35. Página de recomendaciones pedagógicas	140
Figura 36. Página datos de autor.....	141
Figura 37. Página Bienvenida	142
Figura 38. Página 1 del cuento.....	142
Figura 39. Página 27 del cuento.....	143
Figura 40. Página conoce a los autores	143
Figura 41. Enlace a la evaluación de aprendizajes.....	144
Figura 42. Página principal del módulo de evaluación	145
Figura 43. Mapa de navegación del módulo de evaluación.....	145
Figura 44. Resumen resultados entrevista inicial Parte I.....	264
Figura 45. Resumen resultados entrevista inicial Parte II	265
Figura 46. Resumen resultados entrevista inicial dimensión Parte III	266
Figura 47. Resumen resultados entrevista inicial Parte IV	267
Figura 48. Resumen resultados entrevista inicial Parte V	268

Figura 49. Resumen resultados entrevista inicial Parte VI.....	269
Figura 50. Resumen resultados entrevista inicial Parte VII.....	270
Figura 51. Resumen resultados entrevista inicial Parte VIII	271
Figura 52. Resumen resultados reunión de grupo inclusión del recurso.....	277
Figura 53. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte I.....	294
Figura 54. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte II.....	295
Figura 55. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte III	296
Figura 56. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte IV	297
Figura 57. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte IV	298
Figura 58. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte IV	298
Figura 59. Resumen resultados primer sesión uso del recurso	310
Figura 60. Resumen resultados segunda y tercera sesión uso del recurso	320
Figura 61. Resumen resultados cuarta sesión uso del recurso.....	329
Figura 62. Resumen cuestionario a los padres Parte I.....	353
Figura 63. Resumen cuestionario a los padres Parte II	354
Figura 64. Resumen cuestionario a los padres Parte III.....	355
Figura 65. Resumen cuestionario a los padres Parte IV.....	356
Figura 66. Resumen cuestionario a los padres Parte V	357
Figura 67. Resumen cuestionario a los padres Parte VI.....	358
Figura 68. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte I	365
Figura 69. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte II.....	365
Figura 70. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte III.....	366
Figura 71. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte III.....	366
Figura 72. Resumen cuestionario final docente Parte I.....	387
Figura 73. Resumen cuestionario final docente Parte II	388

Figura 74. Resumen cuestionario final docente Parte III	389
Figura 75. Resumen cuestionario final docente Parte IV	390
Figura 76. Resumen cuestionario final docente Parte V	391
Figura 77. Resumen cuestionario final docente Parte VI.....	392
Figura 78. Resumen de las recomendaciones pedagógicas	417

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. GVN-I2. Orden de las preguntas	189
Gráfico 2. GVN-I3. Redacción de las preguntas.....	190
Gráfico 3. GVN-I4. Repetición de las preguntas	190
Gráfico 4. GVN-I5. Lenguaje de las preguntas.....	191
Gráfico 5. GVN-I6. Modificaciones de las preguntas	191
Gráfico 6. GVN-I7. Modificaciones de las preguntas	192
Gráfico 7. GVN-I8. Quitar preguntas	192
Gráfico 8. GVN-I9. Diseño de las preguntas	193
Gráfico 9. GVN-I10. Pertinencia de la escala	194
Gráfico 10. GVN-I11. N° de preguntas de los indicadores.....	194
Gráfico 11. GVN-I12. Orden de los indicadores	195
Gráfico 12. GVP-I2. Orden de las preguntas	198
Gráfico 13. GVP-I3. Redacción de las preguntas.....	198
Gráfico 14. GVP-I4. Repetición de las preguntas	199
Gráfico 15. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas.....	199
Gráfico 16. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas.....	200
Gráfico 17. GVP-I7. Añadir preguntas	200
Gráfico 18. GVP-I8. Quitar preguntas	201
Gráfico 19. GVP-I9. Diseño de las preguntas	202
Gráfico 20. GVP-I10. Pertinencia de la escala	202
Gráfico 21. GVP-I11. N° de preguntas de los indicadores.....	203
Gráfico 22. GVP-I12. Orden de los indicadores.....	204
Gráfico 23. GVP-I2. Orden de las preguntas	207
Gráfico 24. GVP-I3. Redacción de las preguntas.....	207

Gráfico 25. GVP-I4. Repetición de las preguntas	208
Gráfico 26. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas.....	209
Gráfico 27. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas	209
Gráfico 28. GVP-I7. Añadir preguntas	210
Gráfico 29. GVP-I8. Quitar preguntas	210
Gráfico 30. GVP-I9. Diseño de las preguntas	211
Gráfico 31. GVP-I10. Pertinencia de la escala	212
Gráfico 32. GVP-I11. N° de preguntas de los indicadores	212
Gráfico 33. GVP-I12. Orden de los indicadores.....	213
Gráfico 34. I1-I1. Edad	248
Gráfico 35. I1-I2. Género.....	248
Gráfico 36. I1-I5. Años de antigüedad en la institución.....	250
Gráfico 37. I1-I6. Años de experiencia docente	250
Gráfico 38. I1-I7. Edad de los niños atendidos.....	251
Gráfico 39. I1-I13. Propiedad de los materiales.....	259
Gráfico 40. I3-I1. Nombre y apellido	280
Gráfico 41. I3-I2. Edad	280
Gráfico 42. I3-I3. Género.....	281
Gráfico 43. I3-I4. Frecuencia de lectura	282
Gráfico 44. I3-I5. Frecuencia de escritura	283
Gráfico 45. I3-I6. Tipo de materiales leídos	284
Gráfico 46. I3-I7. Escritura espontánea.....	285
Gráfico 47. I3-I8. Reconocimiento de sustantivos	287
Gráfico 48. I3-I9. Completar oraciones	288
Gráfico 49. I3-I10. Preguntas lectura comprensiva	290

Gráfico 50. I3-I11. Presencia equipo tecnológico en casa	291
Gráfico 51. I3-I12. Usos que da a la computadora	292
Gráfico 52. I3-I12. Lectura de cuentos en computadora	293
Gráfico 53. I6-I2. Género	332
Gráfico 54. I6-I4. Pantalla de presentación	334
Gráfico 55. I6-I5. Distribución del menú	335
Gráfico 56. I6-I6. Conjunto de actividades.....	336
Gráfico 57. I6-I7. Temática del entorno	336
Gráfico 58. I6-I8. Marcas multimedia	337
Gráfico 59. I6-I9. Elementos gráficos	338
Gráfico 60. I6-I10. Tamaño y tipo de fuente.....	338
Gráfico 61. I6-I11. Información adecuada y actual	340
Gráfico 62. I6-I12. Contenidos no discriminativos.....	340
Gráfico 63. I6-I13. Estructura y complejidad adecuados a los objetivos.....	341
Gráfico 64. I6-I14. Imágenes adecuadas a la audiencia.....	342
Gráfico 65. I6-I15. Nivel de motivación.....	343
Gráfico 66. I6-I16. Adecuadas a los objetivos	344
Gráfico 67. I6-I17. Estimulan la iniciativa	344
Gráfico 68. I6-I18. Motivación de los elementos lúdicos.....	345
Gráfico 69. I6-I19. Ansiedad por el uso	346
Gráfico 70. I6-I20. Versatilidad de las actividades.....	346
Gráfico 71. I6-I21. Trabajo personalizado	347
Gráfico 72. I6-I22. Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	348
Gráfico 73. I6-I23. Alcance de los objetivos	349

Gráfico 74. I6-I24. Contribuye con el rendimiento académico.....	350
Gráfico 75. I6-I25. Ventaja respecto a otros medios.....	351
Gráfico 76. I8-I1. Edad	369
Gráfico 77. I8-I2. Género.....	370

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue aplicar un material educativo multimedia basado en estrategias de aprendizaje que faciliten el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica. Para esto, se desarrolló una investigación de tipo no experimental, con una modalidad descriptiva, de enfoque mixto.

Durante el avance de la investigación se aplicó el entorno "*Andrés quiere una mascota*", que consistió en un material educativo multimedia en el cual los niños leyeron y escucharon un cuento, además de realizar un grupo de estrategias orientadas en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, el aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner, permitiendo la consolidación de las habilidades de leer y escribir, a través de un proyecto pedagógico integral. El producto aplicado se relacionó con la temática del cuento "*Andrés quiere una mascota*", para proporcionar al niño aprendizajes significativos, contruidos en relación con sus pares, padres y maestros.

Partiendo del entorno diseñado y desarrollado, se construyeron los instrumentos de recolección de la información: cuestionarios, entrevistas, guión de observación y grabación de sesiones, los cuales fueron aplicados en dos salones de primer grado, contando con la participación de las maestras de aula, profesoras de informática y padres de los niños. Los principales resultados de este proceso fueron establecer un listado de potencialidades y desventajas del recurso de acuerdo a los objetivos formulados en el diseño instruccional.

Con esta investigación, se logró aplicar un material educativo multimedia pedagógicamente diseñado para estimular en los niños las habilidades de lectura y escritura, a la par que hacen uso efectivo de la tecnología, motivándolos a aprender de forma significativa y contextualizada a sus necesidades e intereses.

ABSTRACT

The objective of the research was to apply a multimedia educational material based on learning strategies that will facilitate the process of reading and writing in children six and seven years old, students from the first grade. For this, an investigation of non-experimental type, with a descriptive modality, blended approach was developed.

During the progress of the research applied the environment "*Andrew wants a pet*", which consisted of a multimedia educational material in which children read and listened to a story, in addition to a group of strategies aimed at the socio-cultural approach of Lev Vygotsky, meaningful learning of David Ausubel and the theory of multiple intelligences by Howard Gardner allowing the consolidation of skills of reading and writing, through a comprehensive educational project. The applied product related to the theme of the story "*Andrew wants a pet*", to provide the child significant learning, built in relation to their peers, parents and teachers.

Based on the designed and developed environment, data collection instruments were built: questionnaires, interviews, screenplay by observation and recording sessions, which were applied in two first-grade classrooms, counting with the participation of the teachers of classroom, computer teachers and parents of the children. The main results of this process were to establish a list of potentials and drawbacks of the resource according to the goals formulated in the instructional design.

With this research, was applying a multimedia educational material pedagogically designed to stimulate children the skills of reading and writing, at the same time that make effective use of technology, motivating them to learn meaningful and contextualized to their needs and interests.

CAPÍTULO I

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

*El maestro de niños debe ser sabio, ilustrado, filósofo y comunicativo
porque su oficio es formar hombres para la sociedad*

Simón Rodríguez

CAPÍTULO I

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

I.1 Antecedentes

I.2 Justificación de la investigación

I.3 Objetivos de la investigación

CAPÍTULO I. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

El contexto de la investigación presenta la exposición de la idea de investigación, definiendo qué se va a investigar y por qué. Este primer capítulo presentará los antecedentes de la investigación, seguido de la justificación de la misma y los objetivos que se pretenden alcanzar.

I.1 Antecedentes

La lectura y escritura son consideradas competencias básicas a ser desarrolladas desde los primeros años de escolaridad logrando la vinculación con los diversos contenidos curriculares. Al respecto, Álvarez y Pascual (2014) desarrollaron un estudio donde señalan que en el sistema educativo español se han introducido una serie de cambios que establecen que estos procesos sean trabajados desde todas las áreas académicas y se favorezca el uso constante de la lectura para la búsqueda y análisis de información.

En su investigación estos autores describen la importancia del gusto de la lectura para la formación de lectores críticos, además de hacer propuestas concretas que estimulen una lectura y escritura espontánea como políticas pedagógicas de los centros educativos. Como conclusión, proponen plantear proyectos innovadores, con nuevas prácticas educativas que permitan seguir explorando las posibilidades de la lectura crítica.

Por otra parte, se encuentra el documento de referencia para bibliotecas escolares *“Contribución de la Biblioteca Escolar al fomento de la lectura”* (García, 2012) donde se destaca la promoción de la lectura desde los primeros años, la utilización de diversos tipos de textos literarios, la incorporación de la familia en estos procesos y la promoción de la lectura en digital como un medio para acercar a los jóvenes

lectores a las nuevas tecnologías. Se considera el ciberespacio “como un entorno en crecimiento que ofrece múltiples posibilidades de interacción para favorecer la lectura y escritura” (p. 26). Es una invitación a que desde los diversos ambientes educativos se haga uso de los medios informáticos para despertar en los niños y jóvenes el placer de leer.

Partiendo de la importancia de la lectura en digital, Arango (2014) señala en su investigación “*Cuentos infantiles interactivos. Caso de estudio: PlayTales*” la relevancia que tienen los cuentos como un género literario que forma parte de la vida de cotidiana del niño, haciendo énfasis en la transformación de esos libros en papel a lo que, hoy en día, se llaman cuentos interactivos. El proyecto identificó las características fundamentales de la librería digital PlayTales en cuanto a la concepción de sus cuentos interactivos multilenguaje como una herramienta lúdico-didáctica. Esta revisión se enfocó en “las teorías del diseño y la comunicación, la aplicación de nuevas tecnologías y la pedagogía, para analizar estos cuentos infantiles interactivos” (p. 16).

Las investigaciones reseñadas anteriormente conciben la tecnología como un aliado para el desarrollo de la lectura y escritura desde las primeras edades. Los recursos de la Web 2.0 abren un abanico de posibilidades para una personalización de estos procesos, permitiendo hacer cambios en las prácticas educativas cotidianas para el aprendizaje de las competencias de leer y escribir.

En la red se puede encontrar una amplia gama de recursos multimedia; los cuales abarcan diversos temas. De estos recursos pocos son catalogados como entornos y otros menos están vinculados con el aprendizaje de la lectura y escritura durante los primeros grados.

Castro et al (2014) reseñan en su investigación la creación, diseño y publicación de un banco de recursos digitales dirigido a la primera infancia, los cuales están catalogados por competencias y acompañados de una guía para los docentes. Dentro de estos recursos se encuentran diversos cuentos que estimulan la competencia ciudadana, científica y comunicativa.

En AndeanWinds <http://www.andeanwinds.com>, destacan los siguientes textos infantiles:

- Don Quijote de la Mancha: narra 16 aventuras seleccionadas para un público infantil. Las aventuras son presentadas en un formato interactivo y con ilustraciones en acuarelas. Incluye una sección de preguntas y respuestas para comprobar la comprensión de la lectura. Es bilingüe (español-inglés).
- Las Fábulas de Esopo: se presentan cuatro de las fábulas más famosas (la zorra y el cuervo, el ratón y el campo, el león y el ratón, la cigarra y la hormiga). Las ilustraciones son acuarelas originales.
- Inglés para niños: es un curso interactivo formado por 19 lecciones que buscan enseñar nuevas palabras y frases de la lengua inglesa.
- English Verbs for Kids: sirve para estudiar 20 verbos básicos en los tiempos presente, pasado y presente progresivo. El curso contiene preguntas y respuestas para examinar la comprensión de los verbos.
- The ABC Alphabet Book: es un curso que incluye los primeros pasos para aprender inglés como segunda lengua y desarrollar un vocabulario adecuado.
- Mother Goose (Mamá Gansa): colección de 15 versos para niños narrados e ilustrados en acuarela.

Dentro de los materiales multimedia que se pueden vincular a esta investigación se encontró el de Caro (2003), el cual consiste en un material utilizado para la enseñanza de la lectura de jóvenes: “La historia de Psique y Cupido”, tomado de la obra “El Asno de Oro” de Apulevo. Este proyecto nació en el 2001 como parte de su trabajo de grado para optar al título de especialista en enseñanza de la literatura (Universidad del Quindío, Colombia). La finalidad del recurso tecnológico, según el autor, es “vincular el libro electrónico a la enseñanza de la lectura de textos clásicos, épicos, románticos o eminentemente descriptivos, como herramienta pedagógica para elevar el interés de los estudiantes y potenciar sus habilidades interpretativas y creativas” (s.p.). Es un material que incorpora elementos de sonidos e imágenes y contiene el siguiente menú principal: los 9 capítulos del texto, argumentos, rincón mitológico, hipertextos, galería, links, mapas, composiciones, biografía y créditos. Ha sido seleccionado como antecedente por estar vinculado con las habilidades lingüísticas de leer y escribir.

En <http://www.educarchile.cl> el artículo *Tecnología para apoyar la lectura* (s.a., 2004), menciona una lista de recursos tecnológicos que apoyan el proceso de lectura y escritura. Aunque en estos recursos no hay referencia a entornos multimedia, se destaca entre ellos el material relacionado con el cuento tradicional “El patito feo”. Consiste en una presentación PowerPoint donde el niño puede elegir tres itinerarios distintos: leer el cuento, escucharlo o crear su propio cuento. Es un material sencillo, que combina la escritura con imágenes relacionadas.

Ayuso (2014) desarrolla en su investigación una posible intervención de animación a la lectoescritura basada en el método combinado de enseñanza. Plantea un conjunto de estrategias que cada maestra puede utilizar en función de las necesidades educativas del aula; las cuales favorecen un “mayor bagaje de

vocabulario, mayor comprensión lectora, una base sólida de conocimientos y menor fracaso escolar” (p. 21).

Paredes (2005), en su artículo *“Animación a la lectura y tic: creando situaciones y espacios”* hace mención al cuento “Kikeyo”, como una historia autoejecutada con opciones de lectura lineal y navegación libre, es decir, el niño puede explorar variedad de animaciones y textos, dibujar y construir sus propios relatos.

Otro recurso para el aprendizaje inicial de la lectura y escritura es el Programa Educativo Computacional LEES, diseñado por Bertone y López (2011). El software permite al maestro elaborar actividades secuenciadas de acuerdo a la audiencia para la cual se planifica, ofreciéndole al niño una participación activa en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de la capacidad para resolver problemas vinculados con la lectura y escritura. La combinación de actividades del programa LEES incluye: sopas de letras, dibujando con palabras, crucigramas, calculadora de palabras y combis (actividades combinadas).

En el portal “La casa del árbol” (<http://i-elanor.typepad.com/casadelarbol/recursos-en-la-web.html>) se encuentra un listado de recursos tecnológicos vinculados con la promoción de la lectura en los primeros grados. Muchos de estos recursos están dirigidos a los padres y docentes que acompañan a los niños en el desarrollo de estos procesos.

El sitio web JueduLand (<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>) aloja un conjunto de actividades, ejercicio, juegos didácticos que abordan diversos contenidos de distintas materias. En el área de lenguaje son trabajados los siguientes contenidos: acentuación, adverbio, adjetivo, alfabetos, comprensión lectora, cuentos y poesía, lectoescritura, pronombre, etc. Muchos de estos ejercicios pueden ser vinculados

con el entorno “*Andrés quiere una mascota*”, bien sea como complemento de las actividades realizadas en clases o como refuerzo en el hogar.

Todos los materiales presentados fueron elegidos como antecedentes por ser recursos interactivos donde la aplicación se centra en el alumno y en lo que él desea hacer con el material. Además de resaltar la importancia de la enseñanza de la lectura y escritura como procesos fundamentales a ser desarrollados durante los primeros grados, utilizando el apoyo de diversos recursos tecnológicos, lo cual justifica la presente investigación.

I.2 Justificación de la investigación

La investigación consiste en la aplicación de un material educativo multimedia que acompañe el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años.

A lo largo de los años como docente del primer grado de Educación Básica, la autora de la investigación, ha observado como el proceso de lectura y escritura poco se vincula con los adelantos tecnológicos.

La tecnología carece de importancia al momento de enseñar a leer y/o escribir. Sin embargo, como lo señala Ortiz (2004), “las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están transformando también nuestros hábitos de lectura y escritura” (s.p.), es decir, ésta comienza a ejercer una influencia en el desarrollo de estos procesos, por esto merece ser tomada en cuenta. Partiendo de estas ideas se ha establecido la necesidad instruccional de relacionar la lectura y escritura con las ventajas que ofrecen los medios informáticos. Para ello, en una investigación previa realizada para la Suficiencia Investigadora del Programa de Doctorado Didáctica y Organización de Instituciones Educativas de la Universidad de Sevilla, se realizó una tesina doctoral titulada “*Evaluación de un libro electrónico multimedia*

para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de seis y siete años" (Briceño, 2010) donde se planificó, desarrolló, diseñó y evaluó un material educativo multimedia para favorecer el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de seis y siete años, cursantes del primer grado de Educación Básica. En la presente investigación se busca la aplicación de este recurso para posteriormente evaluar el alcance de los objetivos pedagógicos que se propone.

El tema del entorno de aprendizaje es el cuento *"Andrés quiere una mascota"*, el cual ha sido escrito por la autora de esta investigación. Se ha seleccionado el modo narrativo de cuentos, por ser éste una manera, natural y común, de expresión oral y escrita, y los niños de seis y siete años se encuentran familiarizados con este género.

El cuento es inspirado tomando en cuenta el contenido abordado en una colección de cuentos de Christian Lamblin, Éditions Nathan/HER (Paris, Francia) y traducidos por Mega Ediciones - México. La colección se llama "Mis primeras contrariedades" y plantea diversas situaciones cotidianas que son tema de discusión entre los niños y sus padres, por ejemplo: las malas palabras, la televisión, la oscuridad, entre otras.

La selección de la temática del cuento se fundamentó en esta colección, pues, durante el ejercicio docente de la investigadora, se pudo constatar que estos libros eran los más buscados por los alumnos de primer grado. El recurso tecnológico abarca el tema de qué ocurre cuando el niño quiere una mascota.

Las estrategias propuestas en el recurso están fundamentadas en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, el aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Cada estrategia de lectura y escritura presentada en el libro está relacionada con el tema del cuento,

favoreciendo la construcción del aprendizaje, tal como se plantea en el Currículo Básico Nacional.

“Andrés quiere una mascota” es un material educativo multimedia en el cual el niño puede leer y escuchar un cuento, además de realizar un grupo de actividades para el refuerzo de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales vinculados con el primer grado de Educación Básica. La aplicación se centra en el alumno, en lo que él desea hacer con el material y ha sido concebido para ser utilizado junto a un adulto (padres o maestros).

La evaluación del recurso multimedia fue realizada por un equipo multidisciplinario de expertos, los cuales valoraron diversas dimensiones como: aspectos funcionales y de utilidad, contenidos y aspectos pedagógicos, diseño y aspectos técnicos. Como lo indican Cabero y Romero (2007), la evaluación de un recurso informático puede utilizarse para alcanzar diferentes funciones: “analizarlos para su adquisición, ver sus efectos, adecuar el material a las características de los receptores potenciales, mejorar sus aspectos técnicos y estéticos, modificar su producción y postproducción, o estudiar su rentabilidad y viabilidad económica” (p. 41).

El proceso de evaluación del recurso es presentado en el trabajo de investigación *“Evaluación de un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de seis y siete años”* (Briceño, 2010). Como resultado de esta evaluación, se consideró pertinente rediseñar el recurso de acuerdo a las observaciones dadas por los expertos en contenido, tecnología y docentes usuarios. En esta investigación se ejecutarán los planes de rediseño del mismo, de cara a su aplicación en el aula (utilización con los usuarios finales: niños de seis y siete años).

La importancia de esta temática radica en que leer y escribir son actividades de la evolución de la humanidad y necesidades de comunicación y trascendencia; son procesos que se desarrollan a lo largo de toda la vida gracias a la interacción con otros y al contacto con experiencias que promuevan la lectura y la escritura; se aprende a leer y a escribir en la práctica cotidiana. El desafío, al enseñar estas habilidades, es ser capaz de tomar en cuenta las diferencias individuales, partir de cada alumno para planificar actividades retadoras y significativas que estimulen a la producción escrita y al acercamiento a la lectura.

Al respecto, el rol del docente es convertirse en un agente mediador que proporcione el andamiaje necesario para que el niño progrese en las habilidades de lectura y escritura, para esto necesita conocer y profundizar en los mecanismos de adquisición y desarrollo del lenguaje oral y escrito. Cuando un docente conoce las fases que atraviesa cada niño para adquirir las habilidades de leer y escribir y encuentra en las teorías del aprendizaje un respaldo para acompañarlo, es capaz de planificar estrategias y/o elegir recursos que correspondan a lo que el niño necesita en ese periodo del desarrollo.

Al considerar estos aspectos, las actividades que proponga el maestro serán significativas y servirán de puente para la interacción con los otros, los profesores debe ser capaces de “guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas” (Cascales y Laguna, 2014, p. 126). Adicionalmente, los recursos que seleccione para acompañar estas actividades deben ser innovadores, contextualizados y que favorezcan la sociabilización, estos pueden ser los tradicionales o aquellos que involucren el uso de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), como lo señala Céspedes (2014).

Los primeros años de la vida constituyen el período más importante para el desarrollo de la lectura y escritura (Braslavsky, 2003). Al respecto, la aplicación de

este material es un medio que acompaña a los alumnos de seis y siete años que se han iniciado en las habilidades de leer y escribir pero necesitan el reforzamiento adecuado para la consolidación de estos aprendizajes. Además se busca promover las relaciones estudiante-material, estudiantes-maestros, estudiantes-estudiantes permitiendo innovar en un recurso de enseñanza que pretende atender a las capacidades multimodales de aprendizaje.

Una vez expuestas las razones que subyacen a la presente investigación, se describan los objetivos propuestos para el desarrollo del proyecto.

I.3 Objetivos de la investigación

El objetivo general de la investigación es aplicar un material educativo multimedia basado en estrategias de aprendizaje que faciliten el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica.

Para alcanzar el propósito anteriormente señalado, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- Rediseñar el material educativo multimedia en función de la valoración realizada por el equipo multidisciplinario de expertos que evaluó el producto.
- Estructurar una guía de recomendaciones pedagógicas, dirigidas a los docentes y maestros que acompañen a los niños en el manejo de la aplicación.
- Introducir elementos que propicien el desarrollo de las inteligencias múltiples a través del material educativo multimedia.
- Aplicar el material en diversos salones de primer grado para determinar su pertinencia como medio para el estímulo de la lectura y escritura.

- Establecer las potencialidades y desventajas del recurso de acuerdo a los objetivos formulados en el diseño instruccional.

Este capítulo ha permitido hacer una presentación del problema a investigar, definiendo los antecedentes de la investigación, presentando su justificación y estableciendo los objetivos. Posteriormente se presentará el fundamento teórico vinculado con el problema a investigar, para conocer cuál es el estado del arte en cuanto a las grandes dimensiones del trabajo.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La educación es asunto del corazón

Juan Bosco

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

II.1 Antecedentes

II.2 Enseñanza de la lectura y escritura

II.3 Procesos cognitivos, lectura y escritura

II.4 Teorías del aprendizaje, lectura y escritura

II.5 La informática en la Educación Básica

II.6 Entornos de aprendizaje

II.7. Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La fundamentación teórica es el resultado de la revisión documental relacionada con la aplicación de un material educativo multimedia desarrollado para facilitar el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años.

Para iniciar este capítulo se hace referencia a los antecedentes de la investigación, en los cuales se menciona un grupo de recursos tecnológicos electrónicos vinculados con el aprendizaje de la lectura y escritura. Posteriormente, se encuentran los aportes teóricos relacionados con la enseñanza de estas habilidades: definiciones, procedimientos metodológicos, fases del proceso, el cuento y la motivación como elementos que influyen en las habilidades de leer y escribir. Luego, se presentan los procesos cognitivos y las teorías del aprendizaje relacionadas con la investigación.

Otro elemento a destacar dentro de este capítulo es la presentación de la tendencia en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Básica y la conceptualización de los entornos 2.0, estableciendo su vinculación con las teorías del aprendizaje y el aporte que realizan para la enseñanza de la lectura y escritura. Por último, se presentan las recomendaciones pedagógicas para la utilización del entorno “Andrés quiere una mascota”.

II.1 Enseñanza de la lectura y escritura

II.1.1 Diferentes definiciones de lectura y escritura

La UNESCO en el Informe sobre la educación en el mundo 2000, 2000, citado por Gutiérrez y Montes de Oca (2004) “reconoce que saber leer y escribir constituye una capacidad necesaria en sí misma, y es la base de otras aptitudes vitales” (p. 4).

Leer y escribir son actividades de la evolución de la humanidad y necesidades de comunicación y trascendencia. Desde temprana edad, las personas que viven en lugares letrados, ambientes alfabetizados, son expuestas a actividades que implican la lectura y la escritura; son procesos que se desarrollan a lo largo de toda la vida.

González (2009) señala que leer y escribir se realiza de diferentes modos, con diferentes ritmos y distintos niveles de atención. Se realiza para diversas finalidades de comunicación, de reflexión, transmisión y creación de conocimientos. Estas habilidades de lectura y escritura son fundamentales en el proceso de aprendizaje. Pero, ¿cuáles conceptos se tienen de estos procesos?

Investigadores en el área del lenguaje escrito como: Ferreiro y Teberosky (1979), Fraca (2003), Gillanders (2004), entre otros, han establecido diversas definiciones en torno a la lectura y la escritura.

Al respecto, Gillanders (2004) señala que “la lectura es un proceso interactivo entre el lector y el escritor” (p.12); al leer se interactúa con alguien que transmite ideas, pensamientos, sentimientos y el escritor lee lo que escribe en función de las características de un determinado lector.

Por su parte, Fraca (2003) ha definido la lectura como

...un proceso psicosociolingüístico que consiste en integrar a nuestra cognición social, los significados elaborados a partir de la información proporcionada por el texto y por el conocimiento previo, por medio de mecanismos de metacompreensión y del reconocimiento de los propósitos del discurso. Todo ello, enmarcado en un contexto específico de comunicación dentro de una cultura escrita. (p. 68)

Por su carácter integrador, la lectura abarca las dimensiones psicológica, social y lingüística: en la mente del hombre se da significado a lo leído; el individuo interacciona con otra persona llamada escritor; y al leer se pone de manifiesto la capacidad de interpretación de los códigos escritos. En este proceso lector, el conocimiento previo es la base para elaborar nuevos significados, vinculándolo con la información que ofrece el texto. Un medio para comprender lo leído es la metacompreensión, definida por Fraca (2003) como “el conocimiento acerca de la propia comprensión y de las estrategias cognoscitivas implicadas en la acción y el proceso de comprender un texto” (p. 68), y el conocimiento del para qué se ha escrito el texto (para informar, describir, narrar, argumentar,...). Este proceso se desarrolla en un tiempo y lugar determinado, dentro de una cultura específica. En el apartado I.3 se hablará de los procesos cognitivos relacionados con la lectoescritura.

Barandiarán (s.f) señala que “la competencia en lectura es la comprensión, uso y reflexión sobre textos escritos, con el fin de lograr las metas personales, desarrollar el conocimiento y potencial propios y, participar en la sociedad” (p.3). A través de la lectura se adquieren nuevos conocimientos, que en algunos casos, se convierten en aprendizajes permanentes que pueden ser compartidos con otros, con el fin de crear nuevas comunidades de aprendizaje.

Gómez (1996) citado por Gutiérrez y Montes de Oca (2004), concibe la lectura como “un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado” (p.1). También puede ser entendida como “un proceso interactivo donde lector y texto participan, es decir, se ponen en interacción los saberes del texto con los del lector” (Actualización de Maestros en Educación A.C., 2003).

El proceso de lectura constituye un medio de comunicación entre dos sujetos, escritor y lector; este último interacciona con el texto, apropiándose de nuevos conocimientos partiendo de los que ya posee.

Con respecto a la escritura, Fraca (2003) la define como:

...una actividad psicosociolingüística discursiva del ser humano, que tiene como propósito registrar y comunicar de modo intencional la cognición social por medio de las actividades de comprensión y producción de textos escritos, mediante el empleo de un determinado sistema de signos gráficos (letras) y que se ejecuta con instrumentos de notación, en contextos específicos de comunicación lingüística. (p. 59)

Es un proceso donde, del mismo modo que en la lectura, coexisten la intervención de la mente, el ser social y el lenguaje. A través de la escritura se pueden expresar los pensamientos, favoreciendo la interacción con otros por ser el medio-puente-canal para el intercambio. Permite recordar lo acontecido, al utilizar la escritura como herramienta notacional. Ésta se produce en un contexto que determina al tipo de escritor y lector.

La escritura no sólo implica escribir palabras, sino tener la capacidad de redactar textos coherentes que puedan ser entendidos por una audiencia determinada (Gillanders, 2004). Es una facultad humana, que constituye una forma de representación del lenguaje.

Es un proceso sistemático que requiere de la presencia de un mediador que ayude a descifrar los códigos lingüísticos, para luego ser capaz de utilizarlos al momento de comunicar las ideas. Permite la comunicación de modo asíncrono, y a través del sistema escrito se representan los pensamientos. La escritura es una competencia que favorece la interacción con los otros.

La escritura es funcional porque sirve para: recordar, registrar información y comunicarnos con alguien que no está presente, es decir, cumple las funciones de notar, registrar y comunicar (Gillanders, 2004 y Fraca, 2003).

Ésta exige del sujeto ser consciente del contexto comunicativo donde será leído el texto; capacidad de generar y ordenar las ideas a escribir para producir un texto coherente y lógico; establecer el propósito de lo se escribirá; manejar adecuadamente la gramática, el léxico, la ortografía, los signos de puntuación (Actualización de Maestros en Educación A.C., 2003).

En cuanto a la concepción de lectura y escritura en los niños, éstos perciben la lectura como un medio para conocer mundos imaginarios, ampliar su visión del mundo, distraerse; y la escritura como un mecanismo de intercambio con los otros, para llevar registros de acontecimientos y recordar sucesos importantes.

Con la lectura y escritura se favorece en el niño la activación de conocimientos previos, despertar la curiosidad, plantear hipótesis, construir inferencias, activar mecanismos de atención. Para lograr eso, es necesario decidir para qué y qué escribir y/o leer. Estas habilidades, sobre todo a edad temprana, son esencialmente lúdicas y deben entenderse como eso, actividades de entretenimiento, desarrollo de imaginación, creatividad, y principalmente diversión (Gardner, 2004).

Es en “la casa y después en la escuela donde debe desarrollarse el gusto por la lectura” (Gardner, 2004, p.10). Al respecto, la escuela es el gran canal promotor del aprendizaje de la lectura y escritura; es, en este espacio, donde los niños tienen mayores oportunidades de alfabetización. Al llegar a este ambiente, los infantes ya poseen conocimientos acerca de lo qué es leer y escribir, conocen su lengua materna y este saber lingüístico lo utilizan de forma inconsciente en las actividades

cotidianas (Ferreiro y Teberosky, 1979). La lectoescritura se convierte en “un instrumento para aprender otros conocimientos” (p. 30).

Como lo señalan Neuman y otros, 2001, citados por Garassini (2004), las habilidades de leer y escribir se desarrollan a lo largo de toda la vida; no obstante, los primeros años son fundamentales para el aprendizaje de la lectoescritura. He aquí la razón para profundizar en esta temática y formular estrategias significativas que motiven a los niños a leer y escribir.

Considerando los aportes de los autores anteriormente citados, la investigadora propone concebir la lectura como un proceso psicológico, social y lingüístico en el que se otorga significado a los códigos alfabéticos partiendo de los conocimientos previos. Por su parte, la escritura es un proceso en el que se emplea el sistema de signos gráficos para comunicar, registrar y recordar. En ambos predomina la interacción con otros y se aplican estrategias metacognitivas para la consolidación de un aprendizaje significativo.

Para leer y escribir se siguen procedimientos metodológicos que garantizan el aprendizaje de estas habilidades.

II.1.2 Procedimientos metodológicos para la enseñanza del lenguaje escrito

El lenguaje escrito es una herramienta inventada por la cultura (Gillanders, 2004) y su aprendizaje se produce cuando el individuo se enfrenta a su uso real dentro de la sociedad.

A lo largo del tiempo, han sido muchos los métodos utilizados para la adquisición del lenguaje escrito. Cada uno de éstos ha intentado responder de modo eficiente a una situación común en todas las culturas. Estos métodos son los analíticos, los

sintéticos y los que poseen una orientación constructivista. A continuación un resumen de cada uno de ellos.

II.1.2.1 Métodos sintéticos

Según Ferreiro y Teberosky (1979), los métodos sintéticos “parten de elementos menores a la palabra” (p. 17). Considerando sus investigaciones, a través de esta técnica se pretende establecer la correspondencia entre lo que se escucha y lo que se escribe, enfatizando la pronunciación de las letras y la posterior vinculación con la representación gráfica, es decir, la “correspondencia entre lo oral y lo escrito, entre el sonido y la grafía” (p. 18).

Este método parte de los sonidos o de signos elementales del idioma (letra, fonema, sílaba), para luego llegar a las palabras y oraciones. Se llama sintético porque una vez que se ha aprendido a leer cada signo, el conocimiento es utilizado para producir oraciones o palabras. Dentro de los métodos sintéticos se encuentran los métodos alfabéticos, fonéticos y silábicos (Actualización de Maestros en Educación A.C., 2003).

El método alfabético consiste en partir de las letras como unidad de análisis; mientras que en el silábico se comienza a través de la sílaba (Garassini, 2005).

El método fonético surge por la influencia de la lingüística. Al plantear como fundamental la relación fonema - representación gráfica, la evolución del niño es evaluada en función de su capacidad para “aislar y reconocer los distintos fonemas de su lengua para poder, luego, relacionarlos a los signos gráficos” (Ferreiro y Teberosky, 1979, p. 18).

Estos autores proponen tres principios importantes para el aprendizaje de la lectura y escritura a través de este método, los cuales son:

1. La presencia de una correcta pronunciación ayuda a evitar confusiones entre fonemas.
2. Presentar separadamente las grafías de forma parecida, permite evitar confusiones visuales entre grafías.
3. Enseñar un par fonema-grafema por vez, ayuda a que la asociación esté bien fijada. No se debe pasar al siguiente par hasta que el aprendizaje anterior no haya sido consolidado.

Este método se fundamenta en la discriminación visual y auditiva, y en la “asociación entre respuestas sonoras a estímulos gráficos” (Ferreiro y Teberosky, 1979, p. 18). Partiendo de esta premisa, los autores han determinado que los métodos sintéticos se vinculan con las teorías conductistas, por el énfasis que se hace en la asociación estímulo-respuesta.

Tradicionalmente se ha enseñado a leer y escribir usando este método. Actualmente, son otros los que se imponen en las aulas de clases, como los métodos analíticos o con orientación constructivista.

II.1.2.2 Métodos analíticos

Los métodos analíticos “parten de la palabra o de unidades mayores” (Ferreiro y Teberosky, 1979, p. 17). Según estos autores, primero se deben reconocer de forma global las palabras u oraciones para luego proceder al análisis de los componentes. Para que el aprendizaje sea efectivo se debe partir de palabras u oraciones realmente significativas para el niño.

La lectura es, principalmente, una tarea visual, es decir, “es un acto ‘global’ e ‘ideo-visual’” (Ferreiro y Teberosky, 1979, p. 20).

Estas técnicas parten de palabras u oraciones hasta llegar a la sílaba, el fonema, la letra. Dentro de los métodos analíticos se pueden encontrar los globales y el de palabras normales. El primero comienza con oraciones que el niño debe analizar a través de ejercicios en donde el maestro no interviene directamente. En el segundo método, el docente guía el análisis de las palabras o las oraciones (Actualización de Maestros en Educación A.C., 2003).

II.1.2.3 Orientación constructivista

Desde la orientación constructivista, para Gutiérrez y Montes de Oca (2004) la lectura se convierte en

...una actividad eminentemente social y fundamental para conocer, comprender, consolidar, analizar, sintetizar, aplicar, criticar, construir y reconstruir los nuevos saberes de la humanidad y en una forma de aprendizaje importante para que el ser humano se forme una visión del mundo y se apropie de él y el enriquecimiento que le provee, dándole su propio significado. (p. 1)

Este paradigma pretende lograr una aplicación activa de las ideas a los problemas, además de proporcionar al estudiante oportunidades para leer y escribir en ambientes reales.

Por otra parte, toma en cuenta las experiencias previas de los alumnos para organizar, a partir de ellas, las estrategias de enseñanza-aprendizaje. El desarrollo de la lectoescritura se produce inmerso en un proceso de mediación del

aprendizaje, el cual está enmarcado en un contexto social del cual es parte inseparable el individuo.

A través de la orientación constructivista, se busca incorporar el conocimiento en la situación en la cual se usa, además de favorecer que el aprendizaje tenga lugar en ambientes reales. También se promueve la colaboración con otros para descubrir las múltiples perspectivas que puedan surgir de un problema en particular.

Se concibe la construcción del saber como una relación de diversos componentes: experiencias previas, cultura, otros sujetos, etc. Según el Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997) de la República Bolivariana de Venezuela, el alumno construye su proceso de aprendizaje a través de las

... interacciones diversas promovidas tanto en el contexto escolar como fuera de este (...) actuará con autonomía y libertad, será participativo y proactivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, será un investigador analítico de los diferentes campos del saber para reconstruir los esquemas que posee en las diferentes áreas. (p. 40)

El desafío de enseñar a leer y escribir bajo una orientación constructivista es tomar en cuenta las diferencias individuales de los alumnos: lo que cada uno piensa, sus experiencias, valores, progresos, dificultades; a su vez, partir de cada alumno para planificar actividades retadoras y significativas que estimulen al niño a la producción escrita y al acercamiento a la lectura (Gasparian, s.f.).

Brevemente se han presentado tres procesos metodológicos para el aprendizaje del lenguaje escrito. En la siguiente tabla se reflejan los postulados básicos, aspectos positivos (fortalezas), aspectos problemáticos (debilidades) y algunos ejemplos de incorporación.

Tabla 1. Resumen de los procesos metodológicos para el aprendizaje del lenguaje escrito

Concepción	Postulados	Fortalezas	Debilidades	Ejemplo
Primeros métodos: La enseñanza tradicional	<ul style="list-style-type: none"> - La lectura y escritura son destrezas que el alumno debe adquirir. - El papel del docente es activo mientras que el del alumno es pasivo, sólo es un receptor de conocimientos. - Se desarrollaron los métodos sintéticos. - Se busca la mecanización del código y el uso adecuado de las normas que lo regían. 	<ul style="list-style-type: none"> - Han sido muchas las personas iniciadas en el aprendizaje de lectura y escritura a través de este método, siendo como fortaleza que si se puede aprender a leer y escribir a través de estas estrategias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es ausente el nivel de compromiso por parte de los niños ante el aprendizaje de la lectura y escritura. - Las actividades a realizar son impuestas por el docente, cerrando al niño la posibilidad de elección. - Lee y escribir no satisfacen las necesidades e intereses de los alumnos. -Se le da mucha importancia a la memorización y repetición. 	Se utiliza el método sintético cuando se comienza a estudiar el abecedario (las letras), para luego ir las asociando hasta sílabas (ma, me, mi, mo, mu) que luego se integran en palabras (masa, mesa, misa) y finalmente se vincula con frases (Mi mamá me ama).
Primeros métodos: El movimiento de escuela nueva	<ul style="list-style-type: none"> - Se crearon los métodos analíticos para la enseñanza de la educación inicial. - El alumno empieza a tener un papel activo en su proceso educativo. 	Se comienza a despertar el interés en el proceso de lectura y escritura, la construcción de nuevas formas y el análisis de lo que está aprendiendo.	<p>Algunos autores señalan lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Dan más importancia a lo visual que a lo oral y auditivo del proceso de lectura. * Se evidencia una excesiva preocupación por la comprensión. * Se le atribuye que produce deficiencias ortográficas y defectos lingüísticos. 	Se usa el método analítico cuando el niño aprende primero la lectura de frases y palabras que se van descomponiendo en sílabas y en letras.

Orientación constructivista	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje es una construcción social que le antecede al niño antes que llegue a la escuela. - Los niños aprenden de sus pares. - Se pretende desarrollar la Zona de Desarrollo Próximo. - El niño es considerado un sujeto activo que no llega al aula en cero sino que lo precede su entorno y lo que allí aprende. - Hay diferentes formas y caminos para construir el código alfabético. - Énfasis en el método de la doble estimulación de Lev Vygotsky. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se le da mayor importancia a lo que hace el maestro con el texto que al texto en sí. - El alumno tiene la posibilidad de construir su conocimiento en interacción con otros (niños-docentes-padres). - El desarrollo de la lectura es un proceso individual y se trata de respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño. - Las prácticas de lectura y escritura forman parte de las actividades cotidianas de los niños, insertadas de forma natural en los Proyectos Pedagógicos de Aula. 	<p>Para algunos, enseñar a leer y escribir desde una orientación constructivista, es un proceso lento que requiere una planificación más minuciosa por parte de los docentes. Es un método, al cual no se le ven los resultados prontamente; esto pudiera ser considerado sólo una creencia, 'mito educativo'.</p>	<p>Algunas prácticas espontáneas de escritura son: escribir lista de compras, usar los empaques para la lectura de palabras significativas, juegos con los nombres de los niños, entre otras.</p>
-----------------------------	---	---	--	---

Fuente: Elaboración propia tomando en consideración aportes de Actualización de Maestros en Educación A.C. (2003), Aznar (1992), Cervera (2004), Martí (1999) y Papalia y otros (2005).

II.1.3 Niveles de conceptualización de la lectura y escritura. Fases del proceso

Cuando se habla de las fases del proceso de lectoescritura, se hace referencia a una serie de etapas en las que el niño evoluciona en cómo lee y escribe. Esto implica la comprensión tanto del lenguaje oral como del escrito.

No hay una edad determinada para iniciarse en el aprendizaje de la lectura y escritura. Es importante destacar este aspecto, debido a que los niveles de conceptualización no tienen una edad específica, sino que dependen de las oportunidades de alfabetización que le han presentado al niño y la motivación de éste para aprender a leer y escribir (Braslavsky, 2003 y Gillanders, 2004). Las etapas que a continuación se presentan son una aproximación a lo que debería ser, no deben considerarse pasos rígidos y absolutos.

II.1.3.1 Niveles de conceptualización de la lectura

Para el aprendizaje de la lectura de palabras, Gillanders (2004) ha precisado que existen dos fases:

Fase logográfica: “El niño lee la palabra en forma global sin dividirla en sus componentes. Cada símbolo o conjunto de letras representa una palabra” (p. 37).

El niño usa como referencia una sola palabra para tratar de comprender lo que expresa el texto escrito. Esta estrategia para leer es limitada; por tanto, es importante ofrecer oportunidades de lectura al infante para que realice un análisis más detallado de las propiedades del texto.

Fase alfabética: Por lo general, cuando el niño inicia esta etapa, ya ha descubierto que “el lenguaje puede segmentarse en unidades más pequeñas que la oración o la palabra” (p. 37).

El niño usa letras que le son significativas para anticiparse a la lectura de un texto. Algunas de esas letras son las que componen su nombre, el nombre de familiares, aquellas que ve con frecuencia en avisos publicitarios, entre otras.

Dentro de esta etapa es fundamental la ampliación del vocabulario, ya que cuando en el texto aparece una palabra conocida, el niño logra anticiparse a lo que viene. Mientras que al presentársele palabras desconocidas, la lectura puede verse suspendida por no conocer la emisión oral del vocablo. Cuando el infante conoce las palabras que se le presentan, especialmente por su pronunciación, logra contextualizarlas para comprender el texto que está leyendo (Gillanders, 2004).

II.1.3.2 Niveles de conceptualización de la escritura

Según Ferreiro y Teberosky (1979) hay varias etapas para la adquisición del proceso de escritura:

1. Diferenciación entre el dibujo y la escritura
2. Uso de “letras” para cada significado diferente.
3. Número de grafías depende del tamaño del objeto.
4. Aparición de los primeros intentos de establecer una correspondencia entre las partes de la emisión oral y las partes de la palabra escrita.

5. El niño considera que a cada sílaba de la emisión oral le corresponde una letra en la escritura.

1. Diferenciación entre el dibujo y la escritura: en las primeras edades, el niño no logra diferenciar lo qué es el dibujo de la escritura. Frecuentemente, vemos como los niños al hacer sus dibujos colocan signos que para él representan palabras que forman parte del dibujo elaborado.

2. Uso de letras para cada significado diferente: comienza a usar variedad de letras según lo que quiera escribir. Al igual que en la fase alfabética para el aprendizaje de la lectura, muestra preferencia por el uso de las letras que conforman su nombre y por las vocales. Esta etapa ha sido llamada hipótesis de variedad (Gillanders, 2004, p. 53).

3. Número de grafías depende del tamaño del objeto: esta etapa ha sido definida por Ferreiro y Teberosky (1979), como hipótesis de cantidad, es decir, existe un número específico de letras para poder escribir algo coherente. Por ejemplo: el niño cree que elefante lleva más letras que hormiguitas porque el anterior es más grande que las últimas.

4. Correspondencia entre las partes de la emisión oral y las partes de la palabra escrita: comienza a escribir palabras que poseen una o más letras correspondientes a su escritura real. Se puede observar a niños que pronuncian en voz alta lo que están escribiendo, esto lo hacen tratando de escribir la mayor cantidad de letras posibles que conforman la palabras.

5. Correspondencia numérica entre las sílabas de la emisión oral y las letras: en la etapa anterior, el niño ha comenzado a vincular su escritura con la expresión oral. Ahora la correspondencia, se pone de manifiesto en la escritura de las sílabas de las palabras. Todavía omite algunas letras, pero poco a poco hay mayor relación entre

el lenguaje oral y el lenguaje escrito. Esto ha sido llamado hipótesis silábica (Gillanders, 2004, p. 53).

Resulta de gran importancia que el maestro conozca el proceso de adquisición de la lengua escrita para que las estrategias pedagógicas planificadas estimulen el avance de los niños de una etapa a otra. El docente debe permitir a los niños experimentar con la escritura y la lectura debido a que sólo se aprende a escribir, escribiendo y a leer, leyendo. Deben ser actividades auténticas de alfabetización (Gillanders, 2004). Más adelante se hace una aproximación a este tipo de estrategias pedagógicas.

Las investigaciones de Fraca (2003) presentadas en su libro *Pedagogía Integradora en el Aula*, han llevado a determinar que el niño al ingresar a primer grado está iniciándose en la comprensión de lo que significa leer y escribir. El niño está en la búsqueda del conocimiento que lo lleva a comprender cómo escribir y leer según la forma como lo hacen los adultos cercanos a él. Busca imitar el modo lector, caligrafía, frases comunes de redacción de personas significativas (padres y maestros).

Cuando el niño ingresa a primer grado, se halla iniciándose el proceso de lectoescritura; es capaz de reconocer palabras, escribir textos breves compuestos por oraciones cortas (Frac, 2003). En el primer grado, se continúan con las actividades de alfabetización iniciadas en el preescolar, encontrando éstas su vinculación entre sí a través de los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA).

Existe una amplia gama de materiales para el acompañamiento durante estas etapas: textos informativos, instruccionales, descriptivos, argumentativos, expositivos y narrativos (Actualización de Maestros en Educación A.C., 2003). Los

textos narrativos son los más utilizados, entre ellos se destaca el cuento por ser un recurso literario usado frecuentemente por los niños.

II.1.4 El cuento como herramienta para el aprendizaje de la lectura y la escritura

El cuento es una forma narrativa en la cual se relata de modo sencillo vivencias propias o de otros. “En todas las culturas, narrar cuentos es una forma cotidiana de conversar” (Gillanders, 2004, p. 41). A través de él, se socializa, hay interacción con los pares y se expresan las ideas acerca del mundo. Estas narraciones pueden tratar acerca de acontecimientos reales o fantásticos, todo depende de la intención, del propósito del cuento.

El autor anterior señala que, los cuentos son el género literario usado con más frecuencia por los niños. Esto no excluye a otros tipos de textos que también pueden ser leídos por los infantes, pero pone de manifiesto como ellos, de modo natural, se acercan y disfrutan de una narración en forma de cuento, más si ésta se vincula con situaciones que ellos experimentan. Los cuentos son “un elemento fundamental en la educación y en el proceso de crecimiento de un niño ... eso se debe a que desde la primera infancia se transmiten historias ... surgiendo el primer contacto con la literatura” (Arango, 2014, p. 8).

Es conveniente familiarizar al niño con la lectura de cuentos para que luego sea capaz de leer sus libros favoritos de forma independiente, desarrollando estrategias que le permitan una mejor comprensión de lo que lee y la aplicación de estrategias metacognitivas para evaluar sus progresos en la lectura (Gillanders, 2004). Partiendo de un cuento se pueden incorporar actividades que incentiven “más que aprender la lectura y la escritura como una habilidad abstracta, la aprendan en sus aspectos funcionales” (Braslavsky, 2003, p. 100).

Según Sulzby, s.f., citado por Gillanders (2004) existen un grupo de categorías para la lectura de cuentos, éstas se encuentran inmersas dentro de dos etapas, las cuales se presentan brevemente:

1. Etapla determinada por el dibujo: el niño “lee” los cuentos basándose en la información que transmiten los dibujos. Para él, es más importante prestar atención a las ilustraciones que a la composición escrita, porque a través de ellas logra interpretar el texto presentado.
2. Etapla determinada por el texto: el niño comienza a interesarse por lo que dicen las palabras, dentro de este proceso de comprensión del texto, “ ... en la séptima categoría el niño comienza a leer en forma independiente” (p. 44). Anteriormente el niño ya ha comenzado a hacer intentos por leer, pero en esta etapa, se puede hablar de la plenitud en el proceso de lectura.

Es importante que tanto padres como docentes lean cuentos diariamente a los niños, aun desde temprana edad ¿Cuáles son las ventajas de esta práctica? El niño desarrolla actitudes positivas hacia la lectura (Gillanders 2004), comprende mejor la correspondencia entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, aumento del vocabulario y de la comprensión (Braslavsky, 2003 y Teberosky, 2003), se crean vínculos afectivos con los adultos que participan de esta actividad, es una oportunidad para conocer lo que piensan los niños sobre determinados temas, despertar la imaginación y la fantasía, además de la transmisión de valores.

Al respecto, Braslavsky (2003) señala que “la lectura interactiva de los cuentos tiene un poderoso efecto en el desarrollo de la alfabetización y promueve la actividad independiente con los libros” (p. 100), un cuento puede considerarse el primer paso para el acercamiento a otros tipos de textos.

Talley y otros, 1997, citados por Urbina (2002) analizaron los efectos del libro-cuentos en formato CDROMs sobre la alfabetización de niños pequeños. Según ellos, “el uso de este tipo de materiales en educación infantil ... puede influir de manera significativa sobre las habilidades de lectura emergentes de aquellos niños que no cuentan con unas buenas destrezas previas antes de entrar en la escuela” (s.p.). Arango (2014) también plantea que las nuevas tecnologías marcan un antes y un después en la historia del libro, favoreciendo la interactividad como un elemento facilitador entre el niño y el cuento para navegar en sus páginas, conocer la historia y leer de una forma lúdica y amena.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden contribuir al desarrollo de la lectura y la escritura si la intervención de éstas se ajusta a las demandas de los niños e incentivan la motivación a aprender a leer y escribir. Este último aspecto se aborda en el próximo apartado.

II.1.5 La motivación en el aprendizaje de la lectura y la escritura

La motivación es “un estado de activación cognitiva y emocional que produce una decisión consciente de actuar y que da lugar a un esfuerzo sostenido” (Ríos, 2006, p. 49). Es un proceso psicológico que permite un mejor aprovechamiento de las actividades; un mecanismo que impulsa el aprendizaje de nuevos saberes. Con respecto al proceso de lectoescritura, Gillanders (2004) señala:

La enseñanza de la lectura y la escritura no tiene sentido si no desarrollamos paralelamente el interés y el disfrute en estas actividades ... Anderson, Hiebert, Scout y Wilkinson (1985) determinaron que el aprendizaje de la lectura y la escritura requieren motivación y deseo de leer ... si se desarrolla una actitud

positiva hacia la lectura y la escritura, entonces existirán mayores probabilidades de tener alumnos que lean voluntariamente. (p. 67)

La autora de esta investigación, considera que al convertirse en momentos de placer los actos de leer y escribir, su aprendizaje será pleno, porque un niño motivado se acerca con mayor gusto a las experiencias de lectoescritura. Al respecto, los adultos que acompañan al niño, padres y maestros, son los principales responsables de esta misión. La función de la escuela es vincular el aprendizaje escolar con las experiencias que vive el niño en su hogar.

Al educar, se transmite a los alumnos una amplia gama de saberes, pero sobre todo se transmite con mayor fuerza aquello que les gusta a los adultos que educan. Por esta razón, se hace necesario que los padres y docentes amen la lectura y disfruten del arte de escribir, para transmitir a los niños el placer por leer, el gusto por expresarse a través de la escritura. García y Quintanal (2014) señalan en su investigación que la motivación de los alumnos se incrementa cuando la lectura y escritura se enlaza con sus intereses y gustos y además cuando el maestro también está motivado en este tipo de proyectos se garantiza un mayor éxito del proceso educativo.

Además de la motivación para leer y escribir, es necesario el conocimiento y comprensión de los procesos cognitivos implícitos en estas habilidades. De esto se habla más adelante.

II.2 Procesos cognitivos, lectura y escritura

Crespo y Carbonero (1998) definen los procesos cognitivos como “un conjunto de operaciones mentales implicadas en el acto de aprender ... se trata, pues, de operaciones que se aplican a la información que nos llega” (s.p.).

Ríos (2004) señala que en el pensamiento intervienen diversos elementos, los cuales define como procesos cognitivos básicos. Éstos son: la observación, la comparación, la clasificación, la definición, el análisis-síntesis, la memorización, la inferencia y seguir instrucciones. Por otro lado, considera “procesos cognitivos de alto nivel o procesos psicológicos superiores” (p. 69) a la resolución de problemas, el lenguaje y el pensamiento crítico y creativo.

En relación a la lectura y escritura, los procesos cognitivos que forman parte de su aprendizaje son:

Lenguaje: hace referencia al uso de las palabras no sólo para definir sino también para describir. Muchas de las cosas que se hacen diariamente se vinculan con el lenguaje, con la capacidad de comunicación. Leer y escribir forman parte de estas actividades.

Tal como lo plantea Banyard y otros (1995) el lenguaje influye en la cognición ya que afecta la memoria, la percepción y la resolución de problemas.

El lenguaje como proceso cognitivo superior sirve de comunicación y favorece la comprensión de la personalidad del individuo, la apropiación de los valores que están presentes en la cultura y el desarrollo del hombre como un ser social en relación con el otro (Ministerio de Educación Cultura y Deportes, 1997).

Pensamiento: este proceso cognitivo superior implica elaborar lo que acaba de suceder poniendo en juego el conocimiento previo y la comprensión general de la situación.

Se vincula con la resolución de problemas, el razonamiento y la representación. El primer aspecto, según Banyard et al. (1995), hace referencia al desarrollo de grupos mentales que permiten prepararse para pensar en los problemas de forma consciente. El razonamiento humano es el procesamiento racional de la información que llega a través de los sentidos. Por último, la representación estudia cómo se codifica mentalmente la información; estas formas de representación pueden ser inactivas, icónicas y simbólicas.

El pensamiento “es un proceso mediante el cual se planifican las acciones que permiten superar los obstáculos que se interponen entre lo que se tiene y lo que se quiere lograr” (Ríos, 2004, p. 45); en otras palabras, es la capacidad que permite resolver problemas a través del razonamiento y la representación.

Análisis-Síntesis: El análisis es el “proceso de distinguir y separar las partes constituyentes de un todo para conocer sus principios o elementos” (Ríos, 2004, p. 59). Es la comprensión de algo a través de su descomposición en elementos. Se vincula con la síntesis ya que la descomposición debe acompañarse con el establecimiento de relaciones de las partes entre sí y con el todo.

Cuando el niño aprende a leer o escribir, analiza los códigos lingüísticos para incorporarlos en su interacción con un texto, bien sea leyendo o escribiendo.

Resolución de problemas: en la vida cotidiana constantemente se busca solución a los obstáculos que se pueden presentar al momento de ejecutar una tarea. Este proceso lleva implícito la obligación de pensar y se convierte en “uno de los

vehículos más asequibles para llevar a los alumnos a aprender a aprender” (Pozo et al., 1994, s.p.).

La solución de problemas se basa en el planteamiento de situaciones abiertas y sugerentes que exijan de los alumnos una actitud activa y un esfuerzo por buscar su propio conocimiento (Pozo et al., 1994). También puede ser definida como un proceso cognoscitivo de alto nivel, donde se combinan los conocimientos almacenados en la memoria a corto y a largo plazo (Poggioli, 1999a).

Tomando en consideración ambos conceptos, la solución de problemas es un proceso relevante que debe ser estimulado en las aulas de clases. Los problemas pueden estar vinculados con situaciones escolares o de la realidad cotidiana.

Este proceso cognitivo de alto nivel requiere de procedimientos adecuados que, unidos a la enseñanza de contenidos conceptuales, permiten una mejor comprensión de los problemas, y por ende, se llegue de manera más rápida y eficaz a su solución.

En las instituciones educativas se debe lograr que los docentes comprendan que “el objetivo fundamental de la resolución de problemas es ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento y procesos que permitirán que éstos alcancen soluciones correctas” (Poggioli, 1999a, s.p.), en otras palabras, el trabajo del docente consiste en brindar a los alumnos oportunidades de aprendizaje en las cuales deban resolver problemas que sean un reto para sus habilidades cognitivas y donde puedan usar al máximo su creatividad, además de alcanzar la transferencia de conocimiento a otras situaciones.

Cuando se toma conciencia de los procesos cognitivos implícitos en los actos de lectura y escritura, se está hablando de desarrollar la metacognición como mecanismo para comprender lo que ocurre internamente al momento de leer y

escribir. Según Roces, 1998, citado por Crespo y Carbonero (1998), para el hombre es importante conocer lo que ocurre en su mente en el proceso de aprendizaje; para alcanzar esto, intenta describir y fundamentar los diferentes procesos y habilidades cognitivas que tienen lugar al momento de aprender.

La metacognición puede definirse, según Poggioli (1999b), como

... el grado de conciencia o conocimiento de los individuos sobre sus formas de pensar (procesos y eventos cognoscitivos), los contenidos (estructuras) y la habilidad para controlar esos procesos con el fin de organizarlos, revisarlos y modificarlos en función de los progresos y los resultados del aprendizaje. (s.p.)

Es la conciencia de los procesos y estrategias que se usan para construir el conocimiento. Según el autor anterior, estos procesos son: percepción, atención, comprensión, memoria; y las estrategias son ensayo, elaboración, organización, estudio. Es el “conocimiento acerca del conocimiento” (Frac, 2003, p. 86).

Existen dos componentes de la metacognición: el conocimiento acerca de la cognición y los procesos de control y regulación. El primer componente hace referencia al “conocimiento de los individuos acerca de sus recursos para aprender y la compatibilidad existente entre las demandas de la situación de aprendizaje y esos recursos” (Poggioli, 1999b, s.p.), es decir, consiste en saber cuánto se conoce acerca de un aspecto específico, las estrategias a utilizar para aprender, qué exige esa nueva tarea, entre otros aspectos.

En cuanto al segundo componente de la metacognición, la regulación, ésta se refiere “a las actividades metacognitivas (mecanismos autorreguladores) que nos ayudan a controlar nuestros procesos de pensamiento o de aprendizaje” (Poggioli, 1999b, s.p.). Para el autor, estas actividades se agrupan bajo las siguientes dimensiones: planificar, monitorizar y evaluar.

Es importante destacar que ambos componentes de la metacognición, conocimiento y regulación, están estrechamente vinculados y deben mantenerse relacionados para comprender a profundidad lo referente a la cognición.

Con respecto a la metacognición y los procesos cognitivos, se destaca que, de acuerdo a Poggioli (1999b), existen tres modalidades: la meta-atención, la metamemoria y la metacompreensión.

Tomando en consideración las investigaciones de la autora relacionadas con este tema, a continuación se presenta una breve definición de cada una de estas modalidades de la metacognición que se vinculan con la lectura y escritura:

Meta-atención: abarca el conocimiento de los procesos involucrados en la acción de atender y la regulación de los mismos. Es cuando se tiene conciencia del por qué de las interrupciones cuando se intenta atender a un estímulo, al leer un texto o producir un material escrito; al tener conciencia de este proceso se es capaz de aplicar mecanismos de control.

Metamemoria: hace referencia al conocimiento que se tiene sobre el sistema propio de memoria: cómo funciona, cuáles son los procesos involucrados al momento de registrar, almacenar y recuperar información, cuál es la capacidad de la memoria, cuáles son sus limitaciones, qué hacer para controlar el olvido y favorecer el recuerdo.

Metacompreensión: es definida como el conocimiento del individuo acerca de sus recursos cognitivos para enfrentar una tarea de lectura y la autorregulación que ejerce sobre sus estrategias como lector. Éste debe hacer una supervisión constante acerca de la comprensión, con la finalidad de verificar si está aprendiendo acerca de lo que lee.

Dentro de este proceso de comprensión de lo que ocurre, se puede hablar de metalingüismo, entendido como “la capacidad de analizar los componentes del lenguaje” (Gillanders, 2004, p. 23). Es darse cuenta de que el lenguaje está “formado por palabras, luego por sílabas, y por último por sonidos cuya representación son las letras” (p. 38). Es tomar conciencia de la naturaleza del lenguaje tanto oral como escrito.

Como parte de este proceso, se encuentra el metalingüismo fonético que es “la toma de conciencia por parte del niño de los sonidos que forman las palabras” (Gillanders, 2004, p. 89).

La metalectura y la metaescritura estarían definidas como “las habilidades para reflexionar y controlar los procesos de comprensión y producción del texto escrito” (Fracá, 2003, p. 87).

Según el mismo autor, la metalectura es concebida como la habilidad del sujeto para comprender el objetivo de la lectura. Por su parte, la metaescritura es la habilidad para determinar el objetivo de la escritura. Es saber qué, para qué se lee y para quién se escribe; es regular los procesos de expresión escrita y de interpretación de la lectura y evaluar los resultados finales.

Gasparian (s.f.) señala la importancia de tomar en cuenta los procesos cognitivos propios del aprendizaje de la lectura y escritura. Esto permite colocar al alumno como centro de la praxis pedagógica; se toma en cuenta lo que pasa por la mente del niño cuando aprende y se construye el andamiaje necesario para facilitar la consolidación de las habilidades de leer y escribir.

La comprensión de lo que ocurre en la mente del niño cuando lee o escribe, convierte a los docentes en mediadores eficaces que ayudan a sus estudiantes a

controlar el proceso de aprendizaje; dándoles un papel más activo y autónomo para enriquecer el conocimiento.

Junto al conocimiento de los procesos cognitivos, se destaca el manejo de las teorías en las que se fundamenta la enseñanza. En el próximo apartado se hace un acercamiento a algunas perspectivas teóricas que enriquecen el aprendizaje de la lectura y la escritura.

II.3 Teorías del aprendizaje, lectura y escritura

Según Driscoll (2000) una teoría del aprendizaje “es un conjunto de constructos que vinculan: resultados (cambios en la ejecución de un individuo), medios (estructuras y procesos hipotetizados responsables del aprendizaje) e insumos (recursos o experiencias que generan aprendizaje)” (s.p.). A través de ellas, se pretende orientar la práctica pedagógica en función del desarrollo del niño.

Las principales perspectivas teóricas que han surgido en los últimos tiempos son:

- ♦ **Conductismo:** Según Papalia et al. (2005) se denomina así a la teoría que se centra sólo en conductas objetivas observables influenciadas por el ambiente, descartando así las actividades mentales que surgen por estos procesos. Ríos (2006) “considera al entorno como un conjunto de estímulos-respuestas” (p. 378) que influyen en el aprendizaje. Ivan Pavlov (1849-1936), John Watson (1878-1958), B.F. Skinner (1904-1990), son sólo algunos investigadores vinculados con el conductismo.
- ♦ **Cognitivismo:** “se concentra en los procesos del pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos” (Papalia y otros, 2005, p. 38). El desarrollo psicológico ocurre por medio de la adquisición de nuevos esquemas que

permiten ejecutar los procesos de asimilación, acomodación y equilibrio. El principal representante es Jean Piaget (1896-1980).

- ♦ Constructivismo: Según Ríos (2006) es un enfoque que concibe al aprendizaje como una construcción progresiva de conocimientos resultantes de la interacción entre el sujeto y el mundo; este último aspecto es formulado en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1896-1934). El aprendizaje se produce a través de experiencias significativas, lo cual constituye “uno de los conceptos básicos del constructivismo” (p. 244), teoría desarrollada por David Ausubel (1918-2008).

La presente investigación, se fundamenta principalmente en la corriente constructivista. Sin embargo, no se descarta la influencia de otras teorías del aprendizaje porque en la práctica éstas se complementan en función de los objetivos de un diseño instruccional.

Dentro de la corriente constructivista, se encuentran el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1896-1934) y el aprendizaje significativo de David Ausubel (1918-2008). El punto en común de Vygotsky y Ausubel es el deseo por entender e interpretar el problema de la construcción del conocimiento y los diversos factores que influyen en el modo de comprender del hombre. Han sido seleccionados como parte del fundamento teórico de esta investigación, por enfatizar en la mediación como mecanismo para la adquisición de conocimientos y en la importancia de hacer conexiones entre los conceptos previos y la nueva información a través de la propuesta de actividades significativas que promuevan la interacción con otros. En esta investigación también se abordará la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1943-actual) quien propone que la inteligencia debe considerarse como la agrupación de diferentes capacidades distintas e

independientes pero que el individuo emplea para la resolución de problemas y adquisición de aprendizajes.

II.3.1 Enfoque sociocultural de Lev Vygotsky

La obra de Lev Vygotsky (1896-1934) se sitúa en la época soviética postrevolucionaria donde predominaba el pensamiento marxista (Aznar, 1992). Su teoría hace énfasis en la estimulación, la mediación, el lenguaje y el entorno social como elementos que influyen en el desarrollo del niño.

El método experimental-evolutivo llamado también de la doble estimulación es “un proceso dinámico de enseñanza-aprendizaje en el que el sujeto construye la solución del problema con los medios auxiliares que le son propuestos por el experimentador o el maestro” (Martí, 1991, p. 59), es decir, existe un conjunto de estímulos que proviene del propio sujeto y del medio que lo rodea, los cuales van a estimularlo a desarrollar al máximo sus potencialidades. Ejemplo: el niño para ir desarrollando el proceso de lectura necesita de estímulos internos que lo lleven a leer, pero también requiere de la motivación del medio, de las personas con las que interactúa: padres, docentes, compañeros.

Esto consiste en un doble proceso de mediación: una mediación externa que implica una interacción social y una mediación interna que se origina mediante el uso de estrategias de pensamiento.

Vygotsky (1896-1934), citado por Aznar (1992), considera que “el buen aprendizaje es sólo aquel que precede al desarrollo” (p. 106). El aprendizaje va convirtiéndose en desarrollo a medida que el niño internaliza una serie de procesos que se van a convertir en las funciones que él puede realizar por sí mismo.

En cuanto a la interacción entre aprendizaje y desarrollo, Aznar (1992) propone algunas posiciones teóricas que convivían con Vygotsky; éstas son:

- Independencia de ambos procesos, es decir, el desarrollo es previo al aprendizaje. Si no hay madurez de las operaciones mentales todo esfuerzo realizado será infructuoso.
- Supuesta identidad de los procesos, es decir, el aprendizaje es desarrollo.
- Combinación de las dos aproximaciones anteriores. El desarrollo y el aprendizaje son dos procesos interrelacionados entre sí que actúan de manera conjunta.

En el enfoque sociocultural se habla del Nivel Evolutivo Real, el cual es definido por Aznar (1992) como el “nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, establecido como resultado de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo” (p. 107), en otras palabras, se refiere a aquellas actividades que el niño puede realizar solo. También presenta el Nivel de Desarrollo Potencial que está constituido por “aquellas actividades que, sin poderlas realizar por sí mismo, es capaz de llevarlas a buen término si es ayudado” (p. 107). El desarrollo potencial se presenta cuando el niño logra resolver un problema con la mediación o ayuda de un adulto o niño mayor. Cuando se habla de lectura, en ocasiones los niños que presentan dificultades con el modo lector puede ayudarlos el que niños mayores cercanos a él le lean historias, cuentos, esto conlleva a una mayor motivación a la práctica continua de esta habilidad, además de presentar modelos a seguir para realizar una lectura fluida.

Una vez explicados los dos conceptos anteriores, se puede hablar de lo que Vygotsky (1896-1934), citado por Fuentes (2003), denomina Zona de Desarrollo Próximo que “es la distancia entre el Nivel Evolutivo Real y el Nivel de Desarrollo

Potencial” (s.p.), el cual está “precisado mediante la solución de problemas” (Gómez, 2005, s.p.); son aquellas funciones que aún el niño no ha terminado de desarrollar pero que pueden ser maduradas con mayor rapidez en la medida que el niño cuente con la estimulación necesaria, es decir, se le brinda un andamiaje que “resultará eficaz en la medida en que esté ligeramente por encima del nivel de desarrollo actual del niño” (Gillanders, 2004, p. 27)

El enfoque sociocultural de Vygotsky hace hincapié en “la importancia que tiene la interacción social para el aprendizaje humano” (Gillanders, 2004, p. 16), se aprende a leer y escribir en relación con los demás, se aprende de los adultos, coetáneos, continuamente se imita la conducta del otro.

La historia cultural incide en el progreso del niño, desempeñando un papel determinante en el desarrollo, debido a que el entorno social genera en el infante las experiencias que necesita para desarrollar sus capacidades mentales.

La lectura y la escritura son procesos desarrollados gracias a la interacción con otros y al contacto con experiencias que promuevan la lectura y la escritura; se aprende a leer y a escribir en la práctica cotidiana.

Dentro de este proceso, el lenguaje juega un papel fundamental ya que es el instrumento que va a permitir el desarrollo posterior y se aprende en mayor medida gracias a la interacción con adultos. Puede ser considerado como el medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno. Vygotsky concibe “al lenguaje como un instrumento de intercambio social” (Frac, 2003, p. 75).

El papel del docente consiste en presentar al alumno un conjunto de herramientas que permitan orientar la conducta del niño, logrando convertirse en un agente mediador que proporciona “el andamiaje necesario para que el niño progrese en el aprendizaje” (Gillanders, 2004, p. 17).

II.3.2 Aprendizaje significativo de David Ausubel

La teoría del aprendizaje significativo propone una planificación de los contenidos basándose en lo que “el estudiante necesita y quiere aprender” (Fracá, 2003). Como lo señala Urbina (1999), significativo es utilizado como oposición a memorístico o mecánico.

Hernández, 1997, citado por Tinajero (2005), y Urbina (1999) consideran que el aprendizaje significativo consiste en adquirir la información esencial, relacionarla con el conocimiento previo e incorporarla de modo consciente en la estructura cognoscitiva.

Por su parte, Fraca (2003) plantea que todo niño, antes de iniciar la escolarización posee una serie de ideas previas acerca de diversos temas. Al respecto, David Ausubel (1918-2008) propone el estudio de los modelos de aprendizaje relacionados con la “internalización de los conceptos científicos a partir de los pre-conceptos” (p. 80). Estos se refieren a aquellas nociones cotidianas que se forman en el niño en interacción con el entorno familiar. La propuesta de su estudio consiste en transformar los conceptos cotidianos en un conocimiento científico, en integrar ambos aspectos.

Para alcanzar esto, Fraca (2003) señala que es necesario un proceso de instrucción organizado de tal forma que permita una reestructuración de los conocimientos previos para la construcción de nuevos conceptos, esto se logra a través de un aprendizaje significativo, en el que las estrategias son relevantes, interesantes y cautivadoras.

Como lo señala Arellano (2004), la adquisición de conocimientos es resultado de una implicación afectiva, “el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso” (p. 5), luego es capaz de aplicarlo en la vida diaria.

Dentro de la reestructuración de conocimientos, se encuentran los organizadores previos, cuya función es “servir de *punte* entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar cognoscitivamente los nuevos conocimientos previos o *inclusores* en los que se van a integrar significativamente los conceptos a aprender” (Frac, 2003, p. 81), es decir, los organizadores previos son el canal a través del cual el estudiante asimila la información que está recibiendo y la integra con los conceptos previos.

El énfasis de David Ausubel consiste en que este proceso de integración de conocimientos ocurre a través de la transmisión verbal, por ser ésta el canal común de comunicación durante el aprendizaje.

Ausubel (1918-2008) plantea tres tipos de aprendizaje significativo: el aprendizaje de representaciones, los conceptos y el aprendizaje de proposiciones.

- El aprendizaje de representaciones se refiere al proceso, mediante el cual, los alumnos equiparan símbolos arbitrarios con los objetos, eventos, conceptos que representan. A cada símbolo se le atribuye un significado. (Frac, 2003 y Tinajero, 2005).
- Los conceptos están relacionados con la designación de un símbolo a un objeto, evento, situación que en ocasiones presentan atributos comunes. Esta caracterización se lleva a cabo a través de la experiencia directa. (Frac, 2003 y Tinajero, 2005).
- El aprendizaje de proposiciones se refiere a “adquirir el significado de nuevas ideas expresadas en una frase o una oración que relaciona dos o más conceptos” (Frac, 2003, p. 81). La adquisición de conceptos no es individual, sino que se integran entre sí los nuevos conocimientos.

Tomando en cuenta la teoría planteada por Ausubel (1918-2008), para el aprendizaje de la lectura y escritura se pretende integrar el conocimiento previo, primeros intentos para leer y escribir, con la información nueva que se le presenta al niño. Esto se logrará a través de estrategias que impulsen a transformar sus conceptos cotidianos en un conocimiento científico, estrategias que lo motiven a aprender.

Aprender es un proceso significativo en la medida que se permite la organización de “los nuevos aprendizajes a partir y en relación con el nivel de conocimientos que ya tienen los niños, en donde el papel del adulto es el de guía y mediador” (Garassini, 2005, p. 146). Al respecto, Arellano (2004) y Tinajero (2005) señalan que la teoría de Ausubel impulsa al alumno a aprender a aprender, ayudándolo a desarrollar estrategias metacognitivas que enriquezcan su propio proceso de aprendizaje.

Para que se produzca el aprendizaje, el Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997), en el Currículo Básico Nacional para primer grado, describe tres condiciones básicas planteadas por Ausubel:

1. Se estructuren lógicamente los materiales usados para la enseñanza.
2. Planificación de la enseñanza considerando los conocimientos previos y los estilos de aprendizaje de los educandos.
3. La motivación como elemento preponderante para el proceso de aprendizaje.

Vinculadas con el aprendizaje de la lectoescritura, las condiciones planteadas anteriormente conllevan a que los niños desarrollen y consoliden estrategias de comprensión lectora y de producción de textos escritos que le ayudarán a un mayor dominio del lenguaje oral y escrito (Ribera y otros, s.f.).

El enfoque sociocultural y el aprendizaje significativo coinciden en la visión constructivista del conocimiento, en el papel protagónico del niño que es ayudado por el adulto para el desarrollo pleno de sus potencialidades. Sustentada en estas teorías, la lectoescritura deja de ser considerada “un proceso abstracto, sino que ocurre en contextos culturales y sociales determinados” (Teberosky, 2003, p. 15), es decir, la interacción social juega un papel determinante en las tareas de leer y escribir, el niño aprende del trabajo colaborativo y de la presentación de estrategias significativas vinculadas con la realidad cultural.

II.3.3 Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Gardner señala que la inteligencia no es algo innato y fijo que domina todas las destrezas y habilidades de resolución de problemas que posee el ser humano, ha establecido que la inteligencia está localizada en diferentes áreas del cerebro, interconectadas entre sí y que pueden también trabajar en forma individual, teniendo la propiedad de desarrollarse ampliamente si encuentran un ambiente que ofrezca las condiciones necesarias para ello (Papalia et al, 2005).

Gardner (1993) señala que son siete inteligencias, las cuales se numeran a continuación:

- **Inteligencia musical:** para la habilidad musical ciertas partes del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. Algunos investigadores no la consideran generalmente una capacidad intelectual pero Gardner recopila una serie de datos investigativos que dan pie a su consideración como un tipo de inteligencia.

- Inteligencia cinético-corporal: es considerada “la habilidad para utilizar el propio cuerpo para expresar una emoción (como en una danza), para competir en un juego (como en el deporte) o para crear un producto nuevo” (p. 36). Constituyendo las características corporales que expresan la consolidación de aprendizajes.
- Inteligencia lógico matemática: es la habilidad natural para resolver problemas de orden lógico y que implican el cálculo matemático. Desde hace tiempo, el razonamiento lógico matemático proporciona la base principal para los test de coeficiente intelectual.
- Inteligencia lingüística: Gardner señala que el don del lenguaje es universal y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en el caso de personas sordas a las que no se ha enseñado explícitamente un lenguaje por signos.
- Inteligencia espacial: La resolución de problemas espaciales se aplica a la navegación, al uso de mapas como sistema notacional y a las artes visuales.
- Inteligencias interpersonal: se construye a partir de una capacidad innata para sentir distinciones entre los demás: contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones.
- Inteligencias intrapersonal: es el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimientos, la capacidad de efectuar discriminaciones entre emociones y finalmente ponerles un nombre y recurrir a ellas como medio para interpretar y orientar la propia conducta.

El autor señala que como seres humanos tenemos un abanico de capacidades para resolver determinados y distintos problemas. Estas inteligencias son utilizadas para resolverlos y estimular la consolidación de aprendizajes para la vida.

Cuando el docente logra conocer y desarrollar los tipos de inteligencias que predominan en sus alumnos, será capaz de proporcionar aprendizajes más efectivos y permanentes.

Por otra parte, Gardner en su artículo *"Multimedia and Multiple Intelligences"* (http://www.funkphd.net/7741_tech/Multimedia%20and%20MI.pdf) señala que la tecnología no es una improvisación en la educación, puede ser considerada como la capacidad de innovar a través de la interactividad que esta nos ofrece. El mayor impacto reside en el desarrollo de las representaciones mentales usando la tecnología para fomentar formas más profundas de entendimiento de las diversas disciplinas y logrando la apertura del sistema educativo a una gama lo más amplia posible de niños que no se destacan en las inteligencias tradicionales del lenguaje y del razonamiento matemático.

Las nuevas tecnologías deben proporcionar los medios para que individuos, con variedad de inteligencias, puedan tener acceso al conocimiento de forma constante y deliberada y logrando la comprensión de las unidades de aprendizaje presentadas.

El docente está invitado a planificar estrategias que permitan a los estudiantes demostrar lo que han aprendido, es decir, buscar evidencias directas de que los alumnos han comprendido los contenidos presentados de acuerdo a los modos particulares de aprender, comprender y usar las propias habilidades para la construcción de conocimientos.

II.4 Aprendizaje ubicuo

El aprendizaje ubicuo es considerado un nuevo paradigma educativo que en buena parte es posible gracias a las potencialidades de los medios digitales para generar procesos de aprendizaje adecuados a los contextos prácticos de la vida ordinaria (Farnós, 2011; Cope y Kalantzis, 2009). Yahya, Arniza y Abd (2010) comparten esta definición al expresar que a través de este nuevo paradigma se aprende acerca de cualquier cosa en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando la tecnología en beneficio del aprendizaje.

En esta modalidad de aprendizaje, el conocimiento se adquiere a través de la interacción entre el individuo y el medio ambiente, es decir, se aprende haciendo, construyendo de forma útil aprendizajes en contacto con otros, obteniendo información de las situaciones reales y cotidianas de forma natural, constante y continuamente durante todo el día. Al respecto, Yahya, Arniza y Abd (2010) afirman que los dispositivos móviles aportan a estos principios la posibilidad de acceso a la información cuando el estudiante lo necesita.

Los autores anteriores señalan que la tecnología ubicua se asocia normalmente con un gran número de dispositivos electrónicos pequeños las cuales tienen la capacidad comunicación, como teléfonos móviles inteligentes, tarjetas inteligentes sin contacto, tablets, etc., favoreciendo el llamado aprendizaje ubicuo (u-learning).

Por su parte, Zapata (2012) reflexiona que esta tecnología ubicua permite al alumno realizar actividades educativas allí donde esté, y contar con los componentes de su entorno social de aprendizaje, es “continuar la acción educativa y los procesos de aprendizaje a través de teléfonos inteligentes y tablets” (s.p.) porque estos pueden ser llevados a todas partes, son considerados dispositivos personales para utilizar entre amigos, son económicos y fáciles de usar, además se

utilizan constantemente en todos los ámbitos de la vida con variedad de configuraciones y usos que combinan Internet + aprendizajes (Fidalgo, 2013).

La evolución de la tecnología ubicua se ha acelerado por la mejora de las capacidades de telecomunicaciones inalámbricas, redes abiertas, permitiendo integrar las actividades de aprendizaje individuales en la vida diaria, es decir, se "aprende en cualquier lugar y en cualquier momento" (Yahya, Arniza y Abd, 2010, s.p). Este es el desafío de un mundo rico en información: ofrecer la información correcta en el momento adecuado y de la manera correcta. El objetivo principal del aprendizaje ubicuo es permitir a los estudiantes obtener la información exacta que están buscando en un momento determinado.

Cope y Kalantzis (2009) afirman que las tecnologías son el producto de las necesidades sociales; esta tecnología se pone al servicio del aprendiz para construir el pensamiento de manera individual, a través de un camino marcado por enlaces hipertextuales, donde se busca el conocimiento de forma espontánea, creando itinerarios de lectura propios y construyendo experiencias particulares de aprendizajes.

Esta tecnología móvil favorece el aprendizaje ubicuo al permitir que ocurra en todo lugar y en todo momento (Fidalgo, 2013); produciendo aprendizajes a partir del entorno del individuo.

Cope y Kalantzis (2009) señala que esta perspectiva permite que el hecho educativo pueda ocurrir en cualquier lugar y en cualquier momento, es una nueva presencia permanente de la pedagogía en los espacios de aprendizaje informal y semi-formal en interacción con otros alumnos, con amigos y compañeros de trabajo. Los educadores tienen que pensar en otras formas de evaluar las capacidades de los aprendices, ya que en este nuevo entorno lo importante no es saber, sino saber

cómo sabe.

Algunos investigadores (Yahya, Arniza y Abd, 2010; Filippi, Lafuente y Bertone, 2010; Cope, 2010) presentan las principales características del aprendizaje ubicuo, entre las que se mencionan:

- Permanencia: Es aprovechar los dispositivos tecnológicos para almacenar la información de forma permanente para ser accedida en cualquier momento, desde cualquier lugar. Los alumnos nunca pierden su trabajo a menos que se elimine a propósito y el docente puede registrar los procesos del aula de forma continua, todos los días.
- Accesibilidad: La información está siempre disponible cada vez que los estudiantes la necesitan, además pueden tener acceso a sus documentos desde cualquier lugar. Favoreciendo un aprendizaje autónomo, es decir, el estudiante, decide cuando acceder a la información y generar conocimientos tanto de forma individual como colaborativa.
- Inmediatez: La información puede ser recuperada inmediatamente por los alumnos, dondequiera que estén pueden obtener la información necesaria para resolver las dificultades que se les presenten durante el proceso de aprendizaje.
- Adaptabilidad: Esta característica se refiere a adaptar los métodos de enseñanza al estilo de aprendizaje del estudiante. Un entorno de aprendizaje apoyado en tecnología ubicua brinda a los estudiantes la libertad de aprender dentro de un ambiente que les ofrece la adaptabilidad a sus necesidades individuales y a sus estilos de aprendizaje.
- Interactividad: Los alumnos pueden interactuar con sus compañeros, profesores y expertos de manera eficiente y eficazmente a través de diferentes medios de

comunicación, en forma de síncrona o asíncrona. El docente se convierte en alguien más accesibles y el conocimiento se vuelve más disponible.

- Conciencia del contexto: El medio ambiente puede adaptarse a la situación real de los alumnos para proporcionar información adecuada para ellos. También hace referencia a la adaptación de los contenidos de la materia de acuerdo a las necesidades del grupo de estudiantes. En un mundo rico de información no es suficiente con que la información esté disponible a todo el mundo y en cualquier momento, lugar y forma, por el contrario la información que llega al educando debe ser pertinente con el grado de necesidad y acorde al contexto en que se encuentre el individuo.

Zapata (2012) indica que al hablar de aprendizaje ubicuo se entiende “en todas partes incluso las aulas, o el centro escolar, los pasillos, el espacio de recreo y la biblioteca, donde se deben generar situaciones de acceso y de uso” (s.p). El reto de la acción educativa es diseñar actividades de clases que combinen las asignaciones propias del aula con experiencia que los alumnos viven cotidianamente y en cualquier situación se genere la motivación para que el estudiante acceda a los recursos en cualquier momento y lugar.

El ambiente de aprendizaje se extiende más allá de los límites físicos que nos muestran las instituciones educativas (Filippi, Lafuente y Bertone, 2010). Los niños, jóvenes y adultos son capaces de aprender sobre cualquier tema en cualquier momento y lugar, utilizando la tecnología como un soporte para la construcción de aprendizajes. La labor del docente se centra en enseñar técnicas, planificar estrategias, generar cultura para aprender del entorno cotidiano.

Cope y Kalantzis (2009) afirman que “los niños de hoy han crecido como nativos digitales, y en este terreno se sienten como peces en el agua (...) hablan la lengua

de la tecnología ubicua como si siempre hubiera estado ahí". Para las nuevas generaciones el uso de la tecnología se ha ido volviendo más natural en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el campo educativo los medios informáticos van cobrando cada vez más fuerza; éstos se convierten en herramientas que potencian la adquisición de conocimientos. En el próximo apartado se presenta un acercamiento a la relación entre la informática y la Educación Básica en la República Bolivariana de Venezuela.

II.5 La informática en el primer grado de Educación Básica

El Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997), en el Currículo Básico Nacional para primer grado, escribe

...el nivel de Educación Básica es el segundo del sistema educativo venezolano. Tiene una duración de nueve (9) años y se organiza en tres etapas sucesivas: Primera Etapa que abarca 1º, 2º y 3º grado; Segunda Etapa incluye 4º, 5º y 6º grado y la Tercera Etapa comprende 7º, 8º y 9º grado. (p. 3)

Los objetivos de este nivel están referidos a desarrollar en los educandos capacidades (cognitivas-intelectuales, cognitivas-motrices, cognitivas-afectivas) y competencias (comunicativas) en relación con la valoración por el trabajo. Con esto se busca formar un ciudadano autónomo, con deberes y derechos, capaz de desenvolverse en armonía en la sociedad donde vive (Ministerio de Educación Cultura y Deportes, 1997).

Para la primera etapa de Educación Básica, se pretende que el niño adquiera las destrezas indispensables que le permitan alcanzar el objetivo general del nivel.

En el Currículo Básico Nacional es planteada la integración de las diversas áreas académicas: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias de la Naturaleza y Tecnología, Ciencias Sociales, Educación Estética y Educación Física.

A continuación se presenta una breve descripción del área de Ciencias y Tecnología para el primer grado de Educación Básica, por ser ésta la base para la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en este nivel del sistema educativo venezolano.

El Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997), en el Currículo Básico Nacional para primer grado, plantea que el área de Ciencias de la Naturaleza y Tecnología:

... contribuye a buscar soluciones lógicas a los problemas y una óptica, desde la cual se observen los avances de la ciencia y tecnología, en función de los auténticos valores humanos (...) contribuye al pensamiento lógico, creativo, convivencial y reflexivo (...) alerta acerca de las alteraciones que el empleo irreflexivo de la tecnología produce en el equilibrio ecológico. (pp. 147 - 148)

Los bloques de contenido descritos por el Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997), en el Currículo Básico Nacional para primer grado, son:

- *Espacio tiempo y movimiento*: El niño inicia “la adquisición de conocimientos y procesos de orientación espacial – temporal y reconozca su importancia para la vida cotidiana” (p. 150).
- *Seres vivos*: Conocer y comprender la diversidad ambiental, tanto de animales como de plantas, despierta en el niño el deseo de conservación ambiental por la importancia que tienen los seres vivos para la vida cotidiana.

- *Sol, tierra y Luna*: El niño inicia el conocimiento del ambiente que le rodea: diversidad de materiales, firmamentos, astros, satélite natural. Además comprende que muchos de los fenómenos naturales ocurren por incidencia del Sol y la Luna.
- *Alimentos*: Al conocer los alimentos, el alumno es capaz de evaluar su variedad y calidad para adquirir hábitos saludables de alimentación.

El papel del docente consiste, entonces, en orientar la planificación de clases para vincular “la realidad cotidiana con lo que se aprende en la escuela” (Ministerio de Educación Cultura y Deportes, 1997, p. 152). Esto lo logra conversando acerca de temas de salud, ambientales, seres vivos, uso de la tecnología. Además el maestro “fomentará la creatividad y originalidad en los trabajos de construcción tecnológica y artística (...) se recomienda a las escuelas que tengan acceso a computadoras, adaptar los contenidos procedimentales para que el niño la utilice” (p. 152).

A través de esta área, los niños comienzan a sentir curiosidad por el conocimiento y uso de la tecnología, este acercamiento es natural y corresponde a las necesidades e intereses de los educandos.

La autora de esta investigación considera que actualmente, en muchos colegios, hay una tendencia en crecimiento en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; los niños utilizan soportes informáticos al momento de realizar las asignaciones escolares, como fuente de investigación, medio de comunicación entre compañeros. Por su parte, los docentes están usando la tecnología para la planificación de clases, la evaluación de los contenidos, como instrumento de comunicación (alumnos-docentes, docentes-docentes, docentes-representantes), es

decir, “como medio o instrumento con dos utilidades: tareas administrativas y de enseñanza” (Garassini y Padrón, 2004, p. 5).

Los planteamientos anteriores se apoyan en Cabero (2007) quien señala que la tecnología ha cambiado la educación tradicional, a través del computador se repercute “en diferentes actividades y tareas que deben desarrollar tanto los profesores como los estudiantes” (p. 7). En palabras de este autor, los profesores usan la computadora en la realización de las siguientes actividades: búsqueda de información, preparación de las clases, cálculo, hacer anuncios, evaluaciones, distribución de notas, entre otras. Por su parte, los alumnos ejecutan las siguientes tareas: investigación, trabajar en casa en la preparación de proyectos, análisis numérico, responder preguntar y compartir ideas.

Garassini y Padrón (2004) señalan que se aprende con el computador en la medida que se usan programas didácticos, insertados dentro de la planificación diaria; además se aprende motivando el uso de la computadora para la realización de las tareas escolares. Al respecto, Vásquez (s.f) señala que integrar la tecnología en las primeras etapas escolares debe hacerse de manera responsable y crítica, tomando en cuenta que la educación tecnológica es completamente compatible con la variedad de actividades que realizan los niños en el salón de clases. Esto no implica eliminar ni modificar las buenas prácticas docentes, sino ampliar y enriquecer lo que se realiza en el aula.

La tecnología está presente en el contexto del niño de forma natural, al incorporarla en el aula se pretende “la búsqueda de la interactividad, de la participación y de la experimentación con el medio” (Farray y Aguiar, s.f., s.p.). Es transformar los hábitos no saludables del uso de la tecnología, por una conciencia crítica y selectiva al momento de utilizar la computadora, los videojuegos o el Internet.

En el nivel de Educación Básica se pretende asumir la tecnología como un medio eficaz para la educación de los alumnos y favorecer la incorporación crítica de las TIC en las actividades cotidianas tanto del niño como del docente.

Vásquez (s.f.) señala tres principios básicos que, seguramente, ayudarán a integrar plenamente las TIC en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje:

1. El docente debe apropiarse de la tecnología como lo harían los niños: con curiosidad y motivación.
2. El elemento educativo debe prevalecer sobre la parte tecnológica.
3. Los maestros deben partir de las necesidades educativas reales de los alumnos.

Como señala Teberosky (2003) la tecnología todavía no es de uso masivo, todavía algunas familias y escuelas no disponen de recursos tecnológicos. No obstante, a nivel de la lectura y escritura se está comenzando a dar pasos en uso de los medios informáticos, “tal vez en un futuro inmediato muchos pequeños aprendan la lectura y la escritura directamente de esta forma, sin necesidad de pasar por el uso de otros soportes materiales” (p. 29). Al respecto, en la investigación se ofrece una alternativa concreta para ir cerrando esta brecha y relacionar el proceso de lectura y escritura con los medios tecnológicos, por ejemplo, con entornos 2.0.

II.6 Entornos de aprendizaje

II.6.1 Concepción de entornos de aprendizaje

Los entornos de aprendizaje han sido concebidos como herramientas que operan de una forma externa durante el proceso de instrucción, brindando la posibilidad de generar nuevas formas de plantear el aprendizaje (Suárez, s.f.). El autor anterior

señala que es “una entidad que propone y permite una forma particular de aprendizaje, y que a sus vez, regula el pensamiento de quienes operan con, o a través, de ellos” (s.p.).

González-Navarro (2009) señala que los entornos deben ser considerados como una continuación natural del ambiente de clases, cuyo principal objetivo es la generación de aprendizajes y conocimientos mediados por la tecnología.

Un entorno virtual de aprendizaje “es un espacio con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas telemáticos”. (Infojob.net, s.f., s.p.)

Estos espacios tienen una intención educativa específica donde la selección de medios informáticos es realizada de forma minuciosa en función de los objetivos de aprendizaje y la audiencia a quien están dirigidos. Es una comunidad virtual organizada con el propósito de aprender a través de la interacción alumnos-docentes-recursos.

Suárez (s.f) señala que la complejidad hipertextual de los entornos pone al alcance de los usuarios nuevos lenguajes para organizar el proceso de aprendizaje. Es una herramienta cognitiva de gran alcance que permite estructurar los mensajes instruccionales con características multimedia.

La autora de la investigación considera que multimedia se refiere a la incorporación de diversos medios con el fin de transmitir un contenido. Es introducir la posibilidad multimodal para representar un mensaje (Azzato, 2005).

Estos medios pueden tener diversos formatos: “textual, gráfica (dibujos y diagramas), auditiva (música y voz) e icónica (imágenes fijas, animadas y

secuencias de vídeo)” (García, s.f., s.p.), cuya finalidad es el reforzamiento de un contenido para su consolidación. La pantalla se convierte en la zona de integración de diversos códigos para la eficacia del aprendizaje.

García (s.f.) destaca que en relación al aprendizaje, el lenguaje multimedia contribuye al aumento de “la capacidad de comprensión y memorización del individuo” (s.p.); además permite realizar simulaciones que estimulan la investigación, la exploración y el trabajo colaborativo. Los materiales instruccionales con opciones multimodales permiten desarrollar estrategias metacognitivas ajustadas a las diferencias individuales de los alumnos.

En el aprendizaje multimedia las palabras y las imágenes promueven un cambio cognitivo que permanece a lo largo del tiempo porque el aprendizaje se origina desde experiencias significativas que responden a las necesidades e intereses de los alumnos (Azzato y Rodríguez, 2006).

Area (2002) indica que multimedia se refiere a la integración de diversas “modalidades simbólicas de los distintos lenguajes de comunicación: textos, imágenes, sonido, gráficos” (p.5). En palabras del autor, este nuevo modo de presentar la información contribuye a la motivación del alumno, por presentarse en un formato más atractivo que favorece la comprensión del mensaje instruccional.

Lo innovador de un entorno de aprendizaje multimedia consiste en variar la relación con el texto, construyendo rutas alternativas de lectura, incorporando actividades interactivas y elementos multimodales, es decir, se está hablando de “un producto multimedia interactivo” (Azzato y Rodríguez, 2006, s.p.).

Un entorno de aprendizaje multimedia debe contener todos los elementos que integran la hipermedia: textos, imágenes, sonido, videos, visitas virtuales,

animaciones, enlaces Web, entre otros; convirtiéndose así en el soporte a emplear para dar respuesta a la problemática que se investiga, por sus cualidades y virtudes frente a otros recursos.

El lector siempre está deseoso de más información para complementar lo que está leyendo, del modo tradicional consultaría a otros libros, pero con el hipertexto basta 'hacer clic' para encontrar esa información adicional (Sáez, 2000).

El hipertexto se ha convertido en "la vía más aclamada y aceptada para invocar los nuevos modos de producir información para el conocimiento" (Pestano, 2002, s.p.). Este formato permite tener acceso a un texto con variedad de lecturas. Según lo planteado por Segura (2000), los diversos objetos (imágenes, sonidos, videos,...) integrados a un texto, permiten establecer conexiones propias que le dan un significado individual a lo que se está leyendo. A través de los hipertextos se puede recorrer el escrito a voluntad.

Para Area (2002), el hipertexto es un nuevo modo de lectura que se contrapone a la secuencialidad de la forma tradicional; no existe una sola vía de acceso a la información sino que los segmentos de un texto se interrelacionan entre sí por medio de una gran red. Esta es una de las grandes ventajas de los entornos de aprendizaje multimedia.

La tecnología forma parte de estos nativos digitales y "ahora los niños se encontrarán por primera vez con el texto escrito a través de la televisión, el ordenador o los teléfonos móviles, artefactos que forman ya parte de la cultura popular en nuestro país" (López, s.f., s.p.). Las nuevas estrategias de lectura y escritura deben favorecer experiencias distintas que incentiven el uso adecuado de estas tecnologías, a la par que desarrollan las habilidades de leer y escribir (Cascales y Laguna, 2014).

Céspedes (2014) señala la importancia de educar en el uso de estos dispositivos tecnológicos, favoreciendo en el niño el interés por la lectura temprana y gozosa haciendo uso de variedad de recursos innovadores y hasta los tradicionales.

Los entornos de aprendizaje multimedia son una valiosa herramienta educativa en la medida que la estructuración multimodal se encuentra íntimamente relacionada con el mensaje instructivo, proporcionando al estudiante aprendizajes significativos. La incorporación eficaz de este recurso depende, en gran parte, de un diseño instruccional bien definido que sustente el uso de un entorno virtual, esto hace necesario definir el para qué se va a utilizar. Más adelante se profundiza en la relación de este medio tecnológico con los procesos de lectura y escritura y las teorías del aprendizaje que sustentan la investigación.

II.6.2 ¿Cómo diseñar un entorno multimedia?

Para crear un espacio para el pensamiento colectivo y el acceso a la comunicación entre iguales donde se favorezca la socialización y el intercambio de ideas, es necesario establecer algunos parámetros generales que contribuyan a la construcción de entornos eficaces para la construcción de aprendizajes.

Durante el año 2012 en el Departamento de Programación y Tecnología Educativa de la Universidad Metropolitana se realizaron un conjunto de seminarios de refinamiento docente vinculados con el diseño de entornos de aprendizaje y el uso de diversas herramientas Web 2.0. La autora de la investigación en diálogo con otros colegas, han concebido algunas ideas generales para la construcción de estos espacios educativos. A continuación se enumeran algunas de ellas:

- a) Definir la utilidad pedagógica: el primer paso consiste en establecer cuál es el propósito educativo del entorno, la audiencia a quien está dirigido, cuáles

serán las actividades de aprendizaje, las situaciones de enseñanza, los materiales y recursos de apoyo, los mecanismos de evaluación, entre otros aspectos fundamentales para constituir el diseño instruccional del entorno.

- b) Seleccionar las tecnologías apropiadas y establecer como esas herramientas están conectadas con el modelo pedagógico que subyace al recurso diseñado.
- c) Conformar la organización social de la educación, es decir, definir la comunidad educativa que formara parte del entorno, el espacio virtual, el calendario, la información institucional, los medios de comunicación tanto síncronos como asincrónicos.
- d) Organizar la información de forma clara, precisa, detallada. De ser posible favorecer una organización por microcontenidos.
- e) Determinar la ruta de navegación, a través de un menú de acceso a las páginas, a través de etiquetas, creación de secciones, de buscadores, etc.
- f) Presentar de forma evidente los derechos de autor del recurso, por ejemplo a través del uso de licencias de autor como Creative Commons.
- g) Generar recursos educativos abiertos que puedan ser utilizados por otros colegas, pudiendo adaptarlos a las propias necesidades educativas

En estos mismos seminarios se establecieron orientaciones para los docentes del Departamento de Programación y Tecnología Educativa al momento de diseñar entornos de aprendizajes para sus estudiantes. Los componentes recomendados para incluir en los espacios virtuales están resumidos en la siguiente figura:



Figura 1. Secciones de un entorno virtual

Fuente: Elaboración propia

- ♦ **COMPONENTE 1:** En la **sección de programa** colocar el nombre de la asignatura. Presentar el propósito, introducción de la materia, objetivo, competencias, unidades, modalidad, calendario, posibilidad de tener el programa en documento pdf.
- ♦ **COMPONENTE 2:** En una **sección de recursos-materiales** donde se publicaran los materiales, lecturas, talleres, guías, seminarios, tutoriales, etc. ¿Cómo agregar estos recursos de la forma más atractiva y organizada para los estudiantes? Este será el desafío de cada docente.
- ♦ **COMPONENTE 3:** En una **sección de evaluaciones** agregar el plan de evaluación, ponderaciones, actividades formativas y sumativas, control de calificaciones y control de asistencia.
- ♦ **COMPONENTE 4:** Es una **sección para la comunicación** entre el estudiante-profesor-estudiante (datos de contacto, acceso a twitter, formularios de dudas, gadgets de chat, facebook, foros, etc.).

- COMPONENTE 5: Concebir una **sección para crear calendarios** en línea como por ejemplo las posibilidades que brinda Google Calendar, agregar el calendario de la institución utilizando la dirección de la página institucional, entre otras opciones.
- COMPONENTE 6: Es una **sección de información** en la cual deberá mostrarse la cartelera informativa con anuncios académicos o de interés para el estudiante.
- COMPONENTE 7: En una **sección de sitios de interés** presentar bibliografía extra al programa de estudio, así como bibliotecas digitales y recursos tecnológicos en línea.

Estos aspectos pueden ser evidenciados en el siguiente entorno virtual utilizado para la asignatura Sociedad, Informática y Conocimiento en la Universidad Metropolitana: <https://sites.google.com/site/cepr1314/>

Un gran número de estos componentes y recomendaciones han sido tomados en cuenta en el diseño del entorno de aprendizaje *“Andrés quiere una mascota”* y presentados en el marco del IX Congreso de Investigación y Creación Intelectual de la Universidad Metropolitana (Briceño, 2014).

II.6.3 Aporte de los entornos de aprendizaje a la lectura y escritura

Domingo y Marqués (2013) señalan en su artículo algunas ventajas e inconvenientes de las aulas 2.0. Entre las ventajas destacan que permiten acceder a muchos recursos, aumentando la atención y la motivación del alumnado, facilitan la comprensión y adquisición de competencias digitales, y potencia la capacidad de la memoria visual. El profesorado opina que se mejoran las competencias, destacando entre ellas el tratamiento de la información, aprender a aprender,

autonomía e iniciativa personal, comunicación lingüística, social/ ciudadana, matemática e interacción con el mundo físico.

Este estudio pone de manifiesto las muchas ventajas que suponen para los estudiantes el uso de espacios 2.0 para el aprendizaje. Dentro de esta investigación, destacan los entornos multimedia como recursos que favorecen la estimulación y desarrollo del lenguaje oral y escrito cuando, a través de ellos, se organizan actividades que impulsen al niño a la producción escrita y a la puesta en práctica de la lectura para encontrar más información. El trabajo consiste en contemplar “estos objetivos de forma conjunta y simultánea, a través de tareas que tengan significado e interés para el niño” (Farray y Aguiar, s.f, s.p.).

Debido a la novedad de la herramienta, los entornos pueden motivar el interés de los alumnos por acercarse a la lectura de diversos tipos de textos. Si a esto se le suman opciones de interactividad, tales como construir rutas de lectura, modificar personajes y/o acciones de la obra e incorporar elementos multimedia personales, el alumno se sentirá coautor de la obra y tal vez se motive a leer más.

Un entorno multimedia se considera como “un documento ‘multilenguaje’ (en la medida en que integran lenguaje verbal y lenguaje de la imagen visual, sonora y audiovisual) o ‘documentos multisensoriales’ (ya que para su recepción han de estar implicados varios sentidos)” (Farray y Aguiar, s.f., s.p.). Para leer y escribir, también se busca usar todos los sentidos, y a través de este soporte digital el niño puede encontrar un canal para activarlos y disfrutar de lo que ve, oye y siente. La incorporación de diversos lenguajes en un mismo discurso, permite asegurar que el contenido instruccional pueda ser comprendido por un mayor número de usuarios.

Actualmente los medios electrónicos motivan y exigen la práctica del escribir y el leer, suponiendo una práctica más independiente y personalizada (González, 2009).

En apartados anteriores se presentó el cuento como una herramienta para el aprendizaje de la lectura y escritura. El cuento es un recurso literario frecuentemente utilizado por los niños, es un medio natural y cercano a la cotidianidad de los alumnos. Si a este recurso, se le introducen elementos multimedia se convierte en un canal para acercar a los niños al uso de la tecnología. Arango (2014) expone que un cuento interactivo es una herramienta educativa porque “divierte, enseña, entretiene y motiva a explorar más en el campo de la literatura” (p. 11).

Como lo señalan Farra y Aguiar (s.f), el niño requiere “variedad de información a través de la estimulación multisensorial y sensoriomotriz” (s.p.) y a través de imágenes, sonidos, animaciones, entre otros medios, se puede lograr esa estimulación. Lo importante es que los entornos de aprendizaje estructurados en formato de cuentos, estén contextualizados y se adapten a las necesidades e intereses de los niños. Hacia este objetivo apunta la investigación

II.6.4 Enfoques de aprendizaje que sustentan el diseño de entornos 2.0 para el refuerzo de la lectura y escritura

Los entornos de aprendizaje multimedia son espacios organizados para construir conocimientos de forma colaborativa e integrada.

Anteriormente se describieron las teorías del aprendizaje que sustentan la investigación: el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, el aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard

Gardner. En las próximas líneas se presenta la relación de estas teorías con los entornos multimedia.

Lev Vygotsky (1896-1934) enfatiza en algunos elementos que influyen en el desarrollo del niño: la estimulación, la mediación, el lenguaje y el entorno social.

Un entorno de aprendizaje multimedia favorece el proceso de doble mediación, por servir de mecanismo para activar estrategias de pensamiento que contribuyen al aprendizaje (mediación interna) y por ser un canal para la interacción con otros (mediación externa).

Este recurso puede ser concebido para ser utilizado en relación con otros, permitiendo en el niño el progreso de la Zona de Desarrollo Potencial al contar con la ayuda de un mediador que lo conduce a la adquisición de nuevas habilidades que tal vez por sí solo tardaría más en alcanzar. Este proceso de andamiaje, contribuye a que el Nivel de Desarrollo Potencial sea llevado a buen término, gracias a la estimulación que ayuda al niño a madurar sus funciones.

La interacción con los otros es vital para alcanzar el desarrollo y la consolidación de aprendizajes y a través del lenguaje se construyen los nuevos conocimientos. Un entorno 2.0 es un puente para la interacción del infante con otros niños, padres y maestros; no puede ser concebido como un recurso individualizado, sino como un mecanismo que permite compartir con los demás el progreso en el aprendizaje de la lectoescritura y de los contenidos abordados en el texto digital.

Por su parte, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1918-2008) enfatiza en la transformación de los conceptos cotidianos en un conocimiento científico, a través de la relación de las ideas previas con la nueva información mediante el uso de organizadores previos. Por medio de un entorno multimedia se puede sondear cuales son los conceptos previos que tiene un alumno sobre

determinado tema y establecer las conexiones necesarias para que se vincule con la nueva información presentada, así se efectúe el proceso de reestructuración-construcción de conocimientos.

Al igual que en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, para la teoría de aprendizaje significativo es fundamental el papel del adulto, el cual sirve de mediador entre lo que el niño conoce y la nueva información que se le presenta. El adulto cuando presenta al niño el entorno multimedia, cuidadosamente seleccionado para el proceso de enseñanza-aprendizaje, le brinda la posibilidad de interactuar con él ofreciéndole el andamiaje necesario para que construya aprendizajes significativos en contacto con este recurso tecnológico.

Howard Gardner (1943-actual) enfatiza en el conocimiento de los tipos de inteligencia que puede poseer un individuo.

En los entornos de aprendizaje se combinan diversidad de actividades que estimulan el desarrollo de inteligencias de tipo musical, cinético corporal, lógico matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal. La selección de las herramientas asociadas a estas actividades es la delicada labor del docente para favorecer la mejora de capacidades a través de una intervención pedagógicamente estructurada para generar aprendizajes significativos y duraderos.

El lenguaje multimedia de un entorno de aprendizaje contribuye a despertar en el niño la motivación de transformar la noción que tiene sobre determinada temática e incorporar el nuevo saber en las acciones de su vida cotidiana.

Azzato (2005) señala que los recursos con contenidos pedagógicos, a través de las 'marcas multimedia' permite "estructurar distintos contenidos para ser utilizados en los aprendizajes deseados" (p. 5). Estas marcas nacen de la necesidad instructiva, como lo indica este autor, y tienen la finalidad de ampliar el contenido

del recurso para que el alumno pueda construir, por sus propios medios, los aprendizajes significativos que mejor se adapten a sus necesidades e intereses.

II.7 Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0

En el siguiente apartado se estructura la guía de recomendaciones pedagógicas, dirigidas a los padres, docentes y maestros que acompañan a los niños en el manejo de la aplicación.

II.7.1 Presentación

El entorno multimedia *“Andrés quiere una mascota”* <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/home> es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

A través de un cuento se desarrollan diversas actividades vinculadas con contenidos de las áreas académicas del primer grado. La selección del recurso literario del cuento se apoya en que este tipo de textos puede integrarse a todas las áreas del currículo, siempre y cuando aborde una temática significativa para el lector.

El niño es el principal protagonista del cuento, él interpreta el contenido presentado y lo relaciona con experiencias vividas. El adulto se convierte en el mediador de este proceso. El recurso ha sido diseñado para ser utilizado junto a un adulto que medie entre el niño y el texto en pantalla, guíe los primeros intentos de manejar la aplicación. Este acompañamiento permite observar los progresos del niño en los procesos de lectura y escritura.

El docente puede utilizar el entorno como parte de un Proyecto Pedagógico de Aula, como complemento de los contenidos abordados en clase, en respuesta a la solicitud de los alumnos por conversar aspectos referidos a la temática abordada en el cuento.

Las actividades del recurso se desarrollan en conjunto con las clases de Informática o en compañía de los padres. Éstas pueden ser reestructuradas en función de diversos factores: intereses de los niños, planificación del docente, tiempo disponible, entre otras; o incorporar otras estrategias pedagógicas a las ya propuestas en el entorno.

El diseño de *“Andrés quiere una mascota”* está estructurado lógicamente en función de los bloques de contenidos, ejes transversales y competencias establecidas en el currículo básico nacional. Pretende motivar la interacción con otros a la par que se construye un aprendizaje significativo

II.7.2 Contenidos del recurso

Se abordan todas las áreas académicas debido a que leer y escribir no son habilidades para desarrollar exclusivamente en el área de Lengua, sino que están inmersas en las demás asignaturas del currículo y a través de un núcleo común (en este caso el cuento *“Andrés quiere una mascota”*) se integran entre sí para trabajar de manera conjunta los diversos contenidos y ejes transversales seleccionados en función de proporcionar un aprendizaje significativo. Los contenidos abordados en el recurso se pueden observar en la siguiente figura:

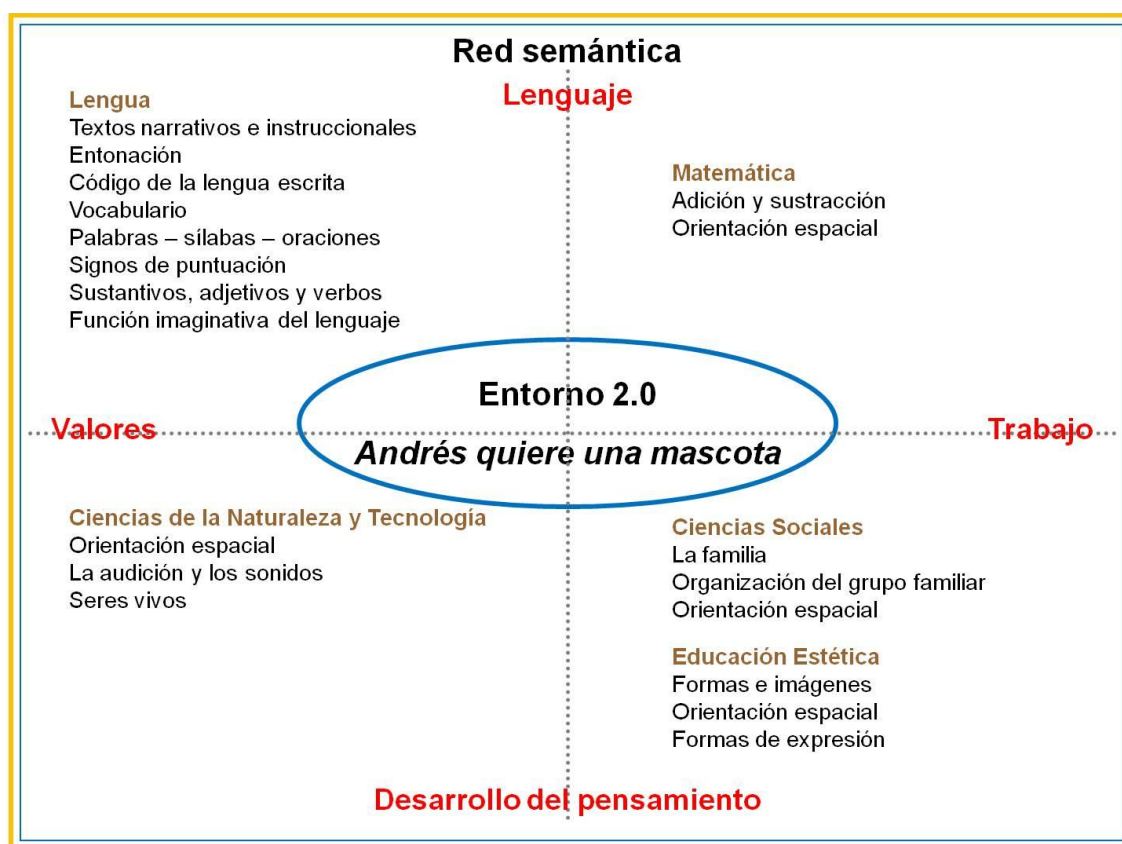


Figura 2. Red semántica
Fuente: Elaboración propia

II.7.3 Estrategias pedagógicas y de evaluación de los aprendizajes

Las estrategias pedagógicas constituyen la visión práctica de las investigaciones presentadas en el marco teórico de la investigación. En ellas se integran las concepciones acerca de cómo los niños aprenden a leer y escribir y los planteamientos que se derivan del enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Las estrategias en esta propuesta son el centro de la acción pedagógica. Ellas promueven el aprendizaje de la lectura y escritura de acuerdo a las fases

correspondientes a niños entre seis y siete años. Además permiten la adquisición de aprendizajes en un contexto significativo donde se integran los conocimientos previos con la nueva información y el alumno puede interactuar con otros para desarrollar al máximo sus potencialidades.

Debido a que el enfoque sociocultural de Vygotsky, enfatiza en la interacción social para lograr el aprendizaje, algunas de las estrategias pedagógicas propician la relación del niño con otros niños, maestros y padres. Los maestros y padres le ofrecen al infante el andamiaje necesario para hacer uso de los materiales instruccionales presentados y lograr la realización de las actividades propuestas mientras lee el cuento y una vez finalizada la lectura del mismo. Con otros niños se promueve un ambiente de colaboración, donde el conocimiento de uno es puesto al servicio de todos.

A través de las estrategias se busca que el niño emplee de manera adecuada la lengua oral y escrita, esto en concordancia con lo establecido en el currículo básico nacional donde se plantea una enseñanza basada en los intereses y necesidades del niño. Las actividades promueven la reflexión y concientización de la importancia de la lectura y la escritura para la vida cotidiana; por ello, en algunas páginas del libro, se formulan preguntas abiertas que invitan al niño a pensar en torno a lo que significa leer y escribir.

Tomando en cuenta los aportes de Ausubel, el niño es considerado un sujeto activo que influye en su aprendizaje. Por esta razón, las estrategias pedagógicas propuestas parten de los conocimientos previos y se pueden reestructurar de acuerdo a las expectativas de los niños, para así lograr un aprendizaje significativo e integral (Fracá, 2003).

Las diversas actividades propuestas en el entorno enfatizan en el desarrollo de las múltiples inteligencias que se pueden encontrar en el aula de clases, como lo señala Gardner es motivar al niño a hacer uso de todas las capacidades que posee para la resolución de problemas y la adquisición de nuevos aprendizajes.

A través del entorno se potencia el aprendizaje ubicuo al favorecer en el niño el uso de dispositivos tecnológicos para acceder al entorno, además que la información presentada esté disponible para la consulta en todo momento y lugar. Cada uno de los contenidos puede ser fácilmente adaptado a las necesidades e intereses de los niños.

De forma general, las estrategias pedagógicas propuestas para desarrollar a lo largo del entorno son las siguientes:

- a) Aprendiendo a leer y escribir
- b) Para escribir también hay normas
- c) Sigo instrucciones
- d) También eres autor
- e) Muchas tareas que nos ayudan a leer y escribir
- f) Resolviendo problemas
- g) Tengo una familia
- h) Ubicándome en el espacio
- i) Leo y escribo junto a mis padres

Las estrategias de evaluación de los aprendizajes tienen por finalidad mediar entre lo que el niño sabe y los niveles de conocimientos alcanzados. Estas refuerzan el aprendizaje de la lectura y escritura por medio de los bloques de contenidos seleccionados de acuerdo a la temática del cuento *“Andrés quiere una mascota”*.

Entre los anexos se encuentra la descripción de cada una de estas estrategias y cómo se desarrollan en cada página del entorno.

A continuación se presenta una tabla que guía el proceso de aplicación de las estrategias pedagógicas tanto en el colegio como en el hogar.

Tabla 2. Guía de aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota”

Sesión/ Semana	Duración	Espacio de aplicación	Páginas del entorno	Estrategias pedagógicas
Sesión 1 Semana 1	15 minutos	Salón de clases		Presentación del proyecto a los niños: En una reunión de grupo el docente converse con los niños sobre la inclusión del entorno “Andrés quiere una mascota” como espacio para el desarrollo de la lectura y escritura. Se permita a los niños dar sus opiniones, comentarios, y sugerencias con respecto a la presentación de esta estrategia de aprendizaje.
Sesión 2 Semana 1	60 minutos	Salón de clases		Aplicar a los niños un cuestionario diagnóstico que tiene como propósito realizar un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y escritura y conocer el uso que hacen de la computadora. Previo a la aplicación se motivará a los niños a realizar el cuestionario, el cual no tiene calificación sino que permite que ellos demuestren sus conocimientos acerca de los planteamientos formulados.
Sesión 3 Semana 1	45 minutos	Salón de computación	Principal Presentación Páginas 1, 2 y 3	<ul style="list-style-type: none"> a) Presentación del entorno “Andrés quiere una mascota”: mostrar las páginas “Principal” y “Presentación”. b) Leer juntos la página “Bienvenida”, permitir que cada niño exprese la respuesta a la pregunta formulada. c) Lectura individual de la página 1 d) Lectura guiada de la página 2, permitir a los niños expresar sus respuestas de los dos planteamientos formulados. e) Lectura guiada de la página 3, permitir a los niños expresar sus respuestas de primer planteamiento formulado. La segunda actividad de esta página puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos.
Sesión 4 Semana 1	30 minutos	Hogar	4, 5 y 6	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 4, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos f) Lectura individual de la página 5 b) Lectura guiada de la página 6, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos c) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer.

Sesión 5 Semana 2	45 minutos	Salón de computación	7, 8 y 9	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 7, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos g) Lectura guiada de la página 8, permitir que cada niño exprese la respuesta a la pregunta formulada. d) Lectura guiada de la página 9, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos
Sesión 6 Semana 2	30 minutos	Hogar	10, 11 y 12	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 10, permitir al niño expresar la respuesta a la pregunta formulada. b) Lectura guiada de la página 11, permitir al niño realizar las actividades propuestas b) Lectura guiada de la página 12, la actividad pueden ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos
Sesión 7 Semana 2	30 minutos	Hogar	13, 14 y 15	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 13, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos b) Lectura guiada de la página 14, permitir al niño que exprese la respuesta a la pregunta formulada c) Lectura guiada de la página 15, permitir al niño realizar las actividades propuestas
Sesión 8 Semana 3	45 minutos	Salón de computación	16, 17 y 18	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 16, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos b) Lectura guiada de la página 17, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos c) Lectura guiada de la página 18, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos
Sesión 9 Semana 3	30 minutos	Hogar	19, 20 y 21	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 19, permitir al niño realizar las actividades propuestas b) Lectura guiada de la página 20, permitir a los niños expresar la respuesta a la pregunta formulada c) Lectura guiada de la página 21, permitir a los niños expresar la respuesta a la pregunta formulada
Sesión 10 Semana 3	30 minutos	Hogar	22, 23 y 24	<ul style="list-style-type: none"> a) Lectura guiada de la página 22, permitir al niño realizar las actividades propuestas b) Lectura guiada de la página 23, permitir al niño expresar la respuesta a la pregunta formulada c) Lectura individual de la página 24 d) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer. Esta

				estrategia permite que al niño y al adulto analizar cómo lee para detectar las fortalezas y las dificultades del proceso y orientar un mejor aprovechamiento de esta habilidad.
Sesión 11 Semana 4	45 minutos	Salón de computación	25, 26 y 27	a) Lectura individual de la página 25 b) Lectura guiada de la página 26, permitir a los niños expresar las respuestas a la preguntas formuladas c) Lectura individual de la página 27
Sesión 12 Semana 4	30 minutos	Hogar	Conoce a los autores	Motivar al niño a realizar las actividades propuestas en la página “Conoce a los autores”, así el niño puede expresar su opinión sobre el texto leído y los dibujos observados. Estas actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos
Sesión 13 Semana 4	30 minutos	Hogar	Evaluación de los aprendizajes	Motivar al niño a realizar las actividades propuestas en el módulo “Evaluación de los aprendizajes”. Las actividades de los niños son: clasificar, gráfico, números, relacionar, rompecabezas, sopa de letras. El adulto que acompaña al niño complete el instrumento “Lista de cotejo”
Sesión 14 Semana 4	20 minutos	Salón de clases		Cierre del proyecto con los niños: En una reunión de grupo el docente converse con los niños sobre el grado de satisfacción del entorno “Andrés quiere una mascota”. Permitir a los niños dar sus opiniones, comentarios y sugerencias con respecto a esta estrategia de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

Tomando en cuenta las orientaciones de la tabla anterior, el lapso de aplicación del recurso será de 4 semanas, con 14 sesiones de trabajo en las cuales se han distribuido de manera intencional las estrategias didácticas y de evaluación asociadas al entorno. Se especifica el ambiente de aplicación por sesión y se orienta acerca del uso de la herramienta.

Adicionalmente, los padres y maestros pueden realizar otras actividades vinculadas con la temática. Por ejemplo, partiendo de las investigaciones de Fraca (2003), para abordar la problemática de la comprensión lectora, se sugiere a los padres y maestros realizar actividades relacionadas con la interpretación, la paráfrasis e inferencias sencillas. Algunas de estas son: cambiar el título y el final a una historia, identificar los personajes principales y secundarios, identificar el contenido de un párrafo partiendo de una imagen, entre otras.

Las actividades de lectura y escritura deben representar un reto para el alumno, algo que él pueda realizar solo pero donde también, a veces, necesite la ayuda de un adulto, favoreciendo así la interacción social. (Gillanders, 2004). “Las actividades auténticas emulan el uso real de la lectura y escritura que corresponde al mundo adulto” (p. 16), basado en esta premisa, las actividades propuestas en el entorno “*Andrés quiere una mascota*” buscan cubrir la necesidad real de los niños para escribir y expresar a través de la escritura emociones, sentimientos e ideas.

González, Alayo y Santana (2013) señalan que la escuela debe desarrollar esa sensibilidad lectora, ofreciendo desde los primeros grados materiales iniciales de lectura que sean gratificantes para su instrucción y recreación, los cuales proporcionen “la mejor recompensa a su esfuerzo de aprendizaje, al verse el mismo estudiante capaz de acceder con ellos a los mensajes creados o producidos por otras personas” (p. 202).

Para finalizar el capítulo de la fundamentación teórica, se destaca la importancia de conocer cuatro aspectos fundamentales:

1. cómo ocurre el proceso de adquisición de la lectura y escritura en los niños,
2. cuáles son las teorías de aprendizaje que sustentan las estrategias pedagógicas para el aprendizaje de la lectoescritura
3. cuáles son los recursos tecnológicos actuales que enriquecen la praxis pedagógica y
4. cuáles son las recomendaciones pedagógicas para la incorporación del mismo en un contexto determinado.

Cuando un docente conoce las fases que atraviesa cada niño para adquirir las habilidades de leer y escribir y encuentra en las teorías del aprendizaje un respaldo para acompañarlo, es capaz de planificar estrategias que correspondan a lo que el niño necesita en ese periodo del desarrollo. Al considerar estos aspectos, las actividades que proponga el maestro serán significativas y servirán de puente para la interacción con los otros.

Al incorporar en el aula el entorno multimedia, como recurso que responderá a las necesidades e intereses de los niños y del diseño instruccional planificado, se contribuye a la construcción del conocimiento y la motivación de los estudiantes; éstos continúan siendo los principales actores del aprendizaje, junto al docente que actúa como mediador del proceso educativo.

Este recurso aunque haya seguido con precisión los pasos metodológicos para su diseño, no puede considerarse como un producto educativo “perfecto”. Por ello, en una investigación previa se realizó el proceso de evaluación del entorno (Briceño, 2010). Una vez realizada esta evaluación se procedió a la aplicación del mismo en un aula de clases.

El proceso metodológico seguido para la aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” será descrito en el próximo capítulo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

*¡Cómo cambia la relación educativa si cada maestro
se coloca frente a sus alumnos con la firme convicción
de que todos son verdaderas obras de arte:
distintas, irrepetibles, maravillosas!*

Antonio Pérez Esclarín

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

III.1 Tipo de investigación

III.2 Fases de la investigación

III.3 Población y muestra

III.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

III.5 Técnicas de análisis de datos

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico constituye la descripción de las acciones que permiten el alcance de los objetivos de la investigación. En este capítulo se presenta el tipo de investigación, las fases investigativas, además de cuáles son las técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

III.1 Tipo de investigación

La presente investigación consiste en la aplicación de un material educativo multimedia que acompañe el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años.

Diversos autores han establecido tres tipos de investigación: descriptiva, exploratoria y correlacional.

La investigación descriptiva se refiere a especificar las características, procesos, perfiles de las personas, comunidades, objetivos, es decir, describir cualquier fenómeno que se someta a un análisis (Sampieri et al, 1994).

La investigación exploratoria se realiza cuando “el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (Hernández et al, 2003, p. 100).

La investigación correlacional asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población ((Hernández et al, 2003). Este tipo de estudio tiene como objetivo conocer la relación existente entre dos o más variables de investigación.

De acuerdo a la definición de Sampieri et al (1994), se considera que la presente investigación es de tipo descriptiva porque se pretende definir una serie de dimensiones y categorías, es decir, lo que se medirá, para luego recolectar información que describan cómo se han observado estas dimensiones y categorías en la población estudiada durante un tiempo determinado, describiendo así las tendencias de un grupo en cuanto a la utilización del entorno *“Andrés quiere una mascota”*.

Hernández et al (2003) señala que existen dos tipos de diseño de investigación: el experimental y el no experimental. La investigación experimental se centra en controlar el fenómeno a estudiar, manipulando las variables de forma rigurosamente contralada. El diseño de investigación no experimental recolecta datos de un solo momento y en tiempo determinado, describiendo las variables y analizando su incidencia e interrelación en un momento dado.

El estudio a realizar es de tipo no experimental porque la población destinataria del recurso será observada en su ambiente natural utilizando con el apoyo de sus maestros el entorno multimedia durante un periodo determinado de tiempo.

El estudio de casos es considerado una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en un contexto determinado, usando distintos métodos para la recogida de información tanto de forma cualitativa como cuantitativa, esto con la finalidad de describir, verificar o generar nuevas hipótesis de investigación (Sandín, 2003).

Partiendo del objetivo general de la investigación, se establece que ésta forma parte de los estudios de casos por responder de forma concreta a una necesidad educativa presente en los primeros años de escolaridad: el aprendizaje de la lectura y escritura. Para esto, se tomó un producto tecnológico, ajustado a la edad de los

usuarios y fundamentado en una revisión teórica vinculada con el tema, quien luego de ser sometido a un proceso de valoración por un grupo de especialistas en lenguaje, tecnología y docentes de aula, se aplicara a niños de seis y siete años.

En la investigación se incluye el diseño instruccional con los ajustes producto de la evaluación del recurso. Éste consiste en la definición de los contenidos de aprendizaje, la formulación de las estrategias pedagógicas y de evaluación; todo esto en relación con lo planteado en el marco teórico. Además se agrega el diseño tecnológico, el cual fue elaborado para presentar la descripción del entorno de aprendizaje rediseñado, los requerimientos técnicos y el guión instruccional. También se incorpora cómo se realizará el proceso de aplicación y el resultado de la misma, describiendo los principales hallazgos en cada uno de los componentes de la aplicación.

Hernández et al (2003) señalan tres enfoques en la investigación: cualitativo, cuantitativo y mixto.

El enfoque cualitativo es considerado “una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos” (Sandín, 2003, p. 123).

El enfoque cuantitativo “usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández et al, 2003).

El enfoque mixto surge de la combinación de los enfoques descritos anteriormente.

El enfoque de la presente investigación es de tipo mixto. Es cualitativo porque a través de las fases de la investigación se pretende obtener datos que permitan tomar decisiones acerca la pertinencia pedagógica de un recurso rediseñado para ser incorporado en un escenario educativo determinado, permitiendo comprender la naturaleza del estudio y establecer recomendaciones pedagógicas que permitan la utilización del recurso en otros escenarios educativos. La recolección de datos de acuerdo a este enfoque consistirá en obtener perspectivas y puntos de vista de los participantes, además de favorecer la interacción entre ellos. El investigador se introducirá en la experiencia ayudando a los participantes a construir el conocimiento.

Es cuantitativo porque la investigación se realizará sobre un problema de estudio delimitado y concreto, previo a la investigación se realizará una revisión de literatura que permitirá la construcción de la fundamentación teórica que servirá de soporte a los planteamientos que serán medidos durante la aplicación del entorno. Para obtener estos resultados, se utilizarán instrumentos de recolección de información con dimensiones y categorías previamente establecidas en función de los objetivos de la investigación.

En el siguiente apartado se describen las fases que seguirá la investigación para el alcance los objetivos establecidos.

III.2 Fases de la investigación

De acuerdo a Sandín (2003), las fases en una investigación no poseen un inicio y un final claramente delimitado, sino que interaccionan entre ellas, pero siempre en un camino hacia delante, en un intento por responder a las cuestiones planteadas en la investigación.

En la siguiente figura se representan las fases de la investigación y posteriormente se describen los pasos seguidos en cada una de ellas.



Figura 3. Fases de la investigación

Fuente: Elaboración propia

La documentación consiste en la revisión bibliográfica de diversos materiales actualizados vinculados con la temática abordada. Esto será ejecutado a la par que se realizan los cambios señalados en la evaluación por los expertos en contenido, tecnología y los docentes usuarios.

Posteriormente el primer momento de la investigación consistirá en la aplicación del material educativo multimedia en dos salones de primer grado. El primer paso es el diseño y validación de los instrumentos que permitirán la recolección de la información, posteriormente se utilizará el recurso en las aulas seleccionadas y se realizará el registro de los resultados.

El segundo momento consistirá en el análisis de los resultados, en el cual se diseñarán los instrumentos que permitirán la triangulación de los datos para proceder al estudio de los resultados y el establecimiento de las conclusiones, cada una de estas fases se amplían en los próximos apartados.

En el siguiente cronograma se evidencia cómo ha sido la distribución del tiempo para el alcance de cada fase de la investigación:

Fase de investigación	Documentación	Cambios	I Momento: Aplicación en el aula	II Momento: Análisis de resultados
Enero - Abril 2011				
Mayo - Agosto 2011				
Septiembre-Diciembre 2011				
Enero - Abril 2012				
Mayo - Agosto 2012				
Septiembre-Diciembre 2013				
Enero - Abril 2013				
Mayo - Agosto 2013				
Septiembre-Diciembre 2013				
Enero-Abril 2014				
Mayo - Septiembre 2014				

Tabla 3. Cronograma de las fases de investigación

Fuente: Elaboración propia

Los próximos apartado servirán para explicar el desarrollo de cada fase de la investigación y cómo a través de estas se logra el alcance de los objetivos planteados.

III.2.1 Desarrollo de las fases de la investigación

III.2.1.1 Documentación

La fase documentación consistió en la revisión documental de una variedad de aspectos relacionados con la investigación:

- Investigaciones relacionadas: Se hizo una revisión en Internet de recursos, trabajos de investigación, etc. que pudieran servir como antecedentes por estar vinculados con los entornos de aprendizaje para el aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros grados.
- Lectura y escritura: Tomando en cuenta los fundamentos de diversos autores se procedió a conceptualizar los términos de lectura y escritura, además de describir los procesos de adquisición de la lengua escrita y las fases para el desarrollo de la lectura.
- Procesos cognitivos: Se leyó acerca de los procesos cognitivos y de estos se eligieron los que se consideraron vinculados con el desarrollo de la lectura y escritura durante los primeros grados.
- Teorías del aprendizaje: Como sustento de esta investigación, se seleccionaron la teoría sociocultural de Lev Vygostky, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.
- Incorporación de la tecnología a nivel infantil: Se hizo un acercamiento a lo que se realiza en Venezuela en torno a la incorporación de las TIC en el primer grado de Educación Básica, fundamentándose en lo señalado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes en el Currículo Básico Nacional. Además de presentar un análisis de lo que se entiende por aprendizaje ubicuo.

- Entornos virtuales de aprendizaje: En este punto se definió lo qué es un entorno de aprendizaje y sus características. Se presentaron las ventajas y limitaciones de este recurso, además de describir diversas recomendaciones a tomar en cuenta para su diseño. Se señaló la vinculación de los entornos de aprendizaje con el aprendizaje de la lectura y escritura desde las teorías de aprendizaje mencionadas anteriormente. Para finalizar se agregaron las recomendaciones pedagógicas de utilización del entorno 2.0 diseñado para la investigación.

Antes de comenzar la revisión bibliográfica se elaboró el índice tentativo para el informe de investigación, esto con la finalidad de orientar la búsqueda de información en función de los aspectos esenciales para el desarrollo del tema.

Al inicio de la investigación, se registraron las referencias que se encontraron en la red usando la herramienta Bookmarks de Google y en un documento Word se transcribía aquella información importante encontrada en cada lectura digital o impresa. Posteriormente, se construyó un blog como repositorio de los materiales encontrados. En cada entrada, se copió una referencia. A su vez, dentro del blog, se definieron diversas etiquetas relacionadas con el índice del informe. A través de las etiquetas se facilitó la búsqueda de los materiales dentro de la bitácora. Las etiquetas del blog fueron las siguientes: teorías del aprendizaje, infantil, lectura y escritura, leyes, entornos de aprendizaje, web 2.0, metodología, tecnología educativa.

Una vez que se hicieron las anotaciones de los recursos físicos y electrónicos encontrados, se procedió a leer con detenimiento los materiales. Esta lectura consistió en extraer las ideas principales de cada lectura y colocarlas en la opción comentarios de la entrada correspondiente a la referencia. Seguidamente, se realizó el análisis de estas citas textuales para proceder a la redacción de cada apartado de la fundamentación teórica.

III.2.1.2 Cambios

La primera parte de esta fase consistió en el diseño, desarrollo y evaluación del objeto de aprendizaje, la cual fue realizada previa a la presente investigación (Briceño, 2010).

El trabajo estuvo orientado a la construcción de la propuesta pedagógica (diseño instruccional) y la propuesta tecnológica (guión educativo multimedia). La descripción de este proceso es presentada en el Trabajo de Investigación Tutelado del Diploma de Estudios Avanzados en Didáctica y Organización de Instituciones Educativas de la Universidad de Sevilla (Briceño, 2010), cuyo resumen de los resultados obtenidos ha sido publicado y presentado en diversas revistas y eventos académicos (Briceño y Romero, 2011; Briceño y Romero, 2012).

En la evaluación del recurso educativo se valoraron los aspectos funcionales y de utilidad, los contenidos y aspectos pedagógicos, el diseño y aspectos técnicos. A continuación se describirán los resultados de las dos primeras dimensiones.

De acuerdo a Briceño (2010) estos fueron los indicadores de la dimensión aspectos funcionales y de utilidad con medias iguales o menores a 3,5: facilidad de acceso al entorno Web y al libro electrónico, uso agradable del entorno Web y del libro, facilidad del programa comparado con otros y la navegación sencilla dentro del libro. Los evaluadores expresaron en su valoración que “descargar e instalar el libro electrónico se hace difícil (...) es necesario el apoyo de un adulto para el empleo de las instrucciones tecnológicas (...) hacer funcionar el libro fue complicado (...) mejorar el tiempo de espera para descargarlo (...) agregar un espacio de instrucciones” (p. 191).

En cuanto a la dimensión contenidos y aspectos pedagógicos, Briceño (2010) señala que los indicadores con medias iguales o menores a 3,5 estuvieron relacionados con los siguientes aspectos:

- Imágenes: Adecuación de las mismas para el contenido presentado.
- Adaptado a la audiencia: profundidad y el alcance de la información, la redacción y las actividades.
- Motivación: contenidos y actividades permiten mantener el interés.
- Interactividad: si el material provee la interacción necesaria para alcanzar los objetivos.
- Trabajo colaborativo: el recurso promueve el intercambio con otras personas.

Entre los aspectos a mejorar, están los referidos a los contenidos y aspectos pedagógicos, los expertos señalaron que la presentación de los contenidos debe mantener el interés para que así el libro provea la interactividad necesaria para lograr los objetivos propuestos y facilitar el intercambio del niño con sus pares, padres y/o maestros. A su vez, se hace necesario ajustar la profundidad, el alcance de la información y la redacción de acuerdo a la audiencia a la cual va dirigido. Por otra parte, consideraron que las imágenes deben adecuarse al contenido presentado.

De forma general, tomando en cuenta las dimensiones de aspectos funcionales y de utilidad y los contenidos y aspectos pedagógicos, los indicadores que obtuvieron medias más bajas ($\leq 3,5$):

- Acceso al entorno Web y al libro electrónico.
- Uso agradable del entorno y del libro.
- Descarga del libro desde diferentes navegadores.
- Facilidad de uso del programa.

- Navegación sencilla dentro del libro.
- Diseño de la navegación del entorno.
- Formato del libro y movimiento entre páginas.
- Presencia clara de los enlaces y marcas multimedia.
- Adecuación de los textos y colores de fondo.
- Adecuación de las imágenes para el contenido presentado.
- Adaptar la profundidad, la redacción y las actividades a la audiencia.
- Contenidos y actividades que mantengan el interés.
- Favorecer el trabajo con otros niños, padres y maestros.

En resumen, los aspectos que requieren revisión son los referidos al acceso al recurso, precisión de las instrucciones técnicas para su uso, incorporación de otras actividades interactivas adecuadas a la audiencia y el refrescamiento de la interfaz. Algunos elementos que fueron considerados potencialidades del recurso son los referidos a la organización de los contenidos y actividades de acuerdo a los objetivos, actualidad y relevancia del recurso, utilidad dentro de los Proyectos Pedagógicos de Aula, temática seleccionada, fundamento conceptual que sirve de soporte al recurso y la posibilidad de convertirse en un objeto de aprendizaje que motiva la lectura y escritura (Briceño, 2010).

Tomando en consideración las observaciones de los expertos se organizaron los contenidos en función de ajustar la extensión de algunas actividades para que estén acordes a la edad de la audiencia. Además de agregar ejercicios más variados, más uso de ejemplos con ayudas auditivas y otras actividades apoyadas en el uso de herramientas de autor como JClic.

Dentro de la propuesta pedagógica se realizaron los ajustes de incorporación de estrategias de aprendizaje que potencien en los destinatarios el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Cada una de estas modificaciones podrá ser observada en el siguiente diseño instruccional del entorno de aprendizaje *“Andrés quiere una mascota”*.

A continuación, se presenta una descripción más amplia de las propuestas pedagógicas y tecnológicas desarrolladas en la tesina doctoral, junto con los cambios realizados de acuerdo a la evaluación de los expertos en tecnología, contenidos y docentes usuarios:

III.2.1.2.1 Diseño pedagógico

III. 2.1.2.1.1 Presentación y objetivo general

En el recurso se abordan todas las áreas académicas debido a que leer y escribir no son habilidades para desarrollar exclusivamente en el área de Lengua, sino que están inmersas en las demás asignaturas del currículo y a través de un núcleo común (en este caso el cuento *“Andrés quiere una mascota”*) se integran entre sí para trabajar de manera conjunta los diversos contenidos y ejes transversales seleccionados en función de proporcionar un aprendizaje significativo. El objetivo general de esta propuesta es el siguiente:

Facilitar en el niño de primer grado la consolidación de los procesos de lectura y escritura a través de la revisión de un cuento donde se integren estrategias pedagógicas sustentadas en el enfoque sociocultural de Vygotsky (1896-1934), la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel (1918-2008) y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1943-; estas estrategias permitirán al niño la práctica de las habilidades de leer y escribir.

La selección del recurso literario del cuento se apoya en que este tipo de textos puede integrarse a todas las áreas del currículo, siempre y cuando abarque una temática significativa para el niño. En el capítulo de fundamentación teórica se justificó la escogencia del tema para el material educativo multimedia. En el anexo 1 se encuentran el guión con el texto y la descripción de las ilustraciones.

III.2.1.2.1.2 Destinatarios

La propuesta pedagógica está dirigida a niños de primer grado de Educación Básica, cuyas edades oscilan entre seis y siete años, con conocimientos mínimos de cómo usar una computadora (manejo del ratón, uso del teclado, etc.). Los niños de esta etapa están iniciándose en la consolidación del proceso de lectoescritura. En algunos casos, han comenzado a leer de forma convencional, aunque con dificultades como fluidez, omisión de letras y/o sílabas, tono de voz, entre otras; a nivel de escritura pueden redactar textos breves formados por oraciones cortas, presentando dificultad con: el uso de conectivos, empleo de mayúsculas, omisión de letras, redacción coherente y ortografía. Se inician en el manejo de aspectos formales de la escritura como sangría y margen. Los planteamientos anteriores están basados en la experiencia docente de la autora de esta investigación.

Además de los niños, la propuesta se dirige a los maestros de aula, docentes del área de computación y los padres; estos adultos tienen la responsabilidad de guiar a los niños en el manejo de la aplicación y el desarrollo de las actividades.

III.2.1.2.1.3 Contenidos de aprendizaje

Como lo expresa el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (1997) de la República Bolivariana de Venezuela en el programa de estudio de primer

grado, los contenidos se refieren al conjunto de saberes vinculados con los aspectos culturales, sociales, políticos, económicos, científicos y tecnológicos que forman parte de las áreas académicas del currículo.

Se consideran tres tipos de contenidos:

1. Conceptuales: “conocimiento que tenemos acerca de las cosas, datos, hechos, conceptos, principios, y leyes que se expresan con un conocimiento verbal” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997, p. 68).
2. Procedimentales: “referido a cómo ejecutar acciones interiorizadas como las habilidades intelectuales y motrices; abarcan destrezas, estrategias y procesos que implican una secuencia de acciones u operaciones a ejecutar de manera ordenada para conseguir un fin” (p. 68).
3. Actitudinales: “están constituidos por valores, normas, creencias y actitudes dirigidas al equilibrio personal y a la convivencia social” (p. 68).

Estos contenidos son trabajados de forma conjunta con los Ejes Transversales, de los cuales se hablará más adelante. Ambos elementos encuentran su expresión a través de los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA).

III.2.1.2.1.4 Bloques de contenidos

Los bloques de contenidos sirven como organizadores de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de las diversas áreas académicas. Es una forma de agrupar los contenidos con base a un elemento en común (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997).

Por medio de este diseño instruccional se pretende integrar algunos bloques vinculados con el aprendizaje de la lectoescritura y con la temática abordada en el cuento que sirvió de fundamento al diseño del entorno 2.0.

La figura 4 muestra los diversos bloques de contenidos junto a las áreas académicas correspondientes abordadas en el entorno multimedia “*Andrés quiere una mascota*”.

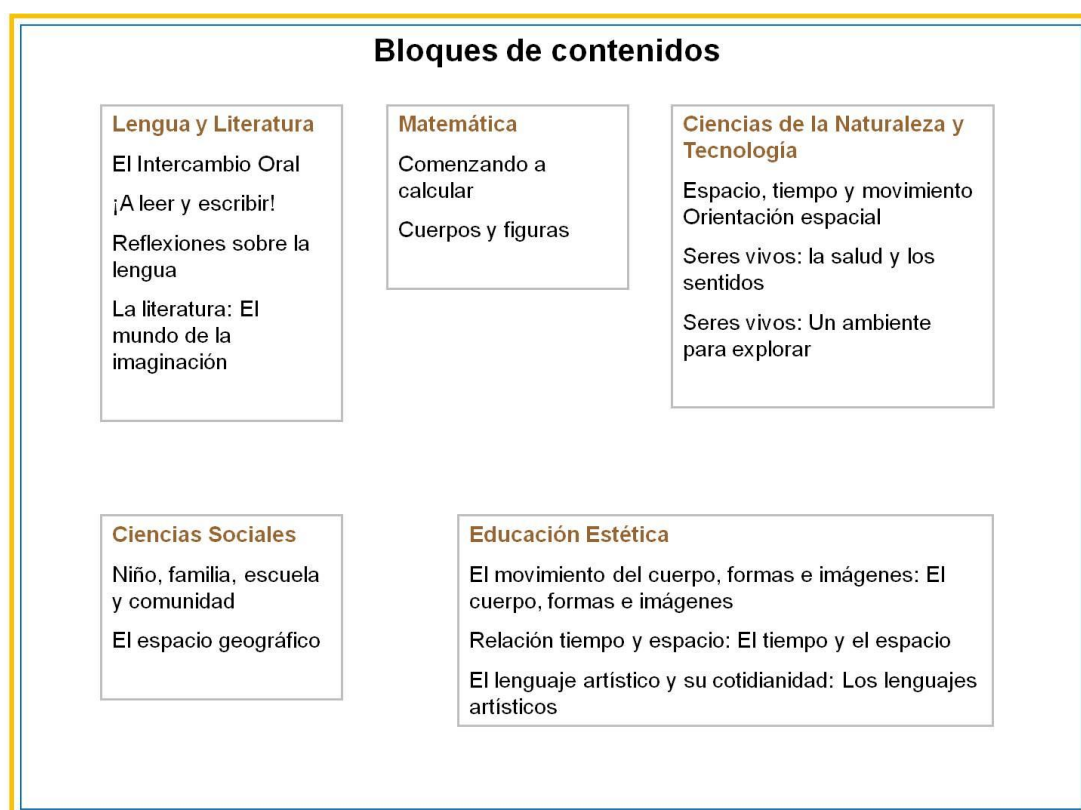


Figura 4. Bloques de contenidos

Fuente: Elaboración propia

El desarrollo de los contenidos, según el Programa de Estudio de primer grado de Educación Básica, que se trabajan en el entorno “*Andrés quiere una mascota*” se resume en la red semántica que se muestra más adelante (figura 5). Los cuadros con los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales para cada área académica se encuentran en el anexo 2.

III.2.1.2.1.5 Ejes transversales

Los ejes transversales permiten “la interrelación entre el contexto escolar, familiar y socio cultural” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997, p. 11). La escuela es un ente integrado a la comunidad que promueve la reflexión acerca de los problemas sociales y familiares para encontrar vías de solución. Éstos garantizan la integración de las diversas áreas académicas y se desarrollan internamente en cada uno de los componentes del currículum de estudio.

Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (1997), para la primera etapa de Educación Básica se proponen los siguientes ejes transversales:

- Lenguaje: a través del lenguaje se busca el intercambio de ideas y la expresión de puntos de vista, de la curiosidad del por qué de las cosas y de la lectura de imágenes. Este eje transversal le permite al hombre interactuar y compartir en la sociedad. La tarea de la escuela es “enriquecer el conocimiento lingüístico que posee el niño al desarrollar sus capacidades para apropiarse progresivamente de los variados usos del lenguaje impuestos por la cultura en la cual se desenvuelve” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997, pp. 14-15).
- Desarrollo del pensamiento: Por medio de las áreas académicas se pretende desarrollar en el niño la capacidad de pensar y desenvolverse en el ambiente que le rodea. Es despertar en el niño la habilidad para resolver problemas científicos, sociales y cotidianos encontrando múltiples vías de solución a las situaciones planteadas; se enfatiza en la creatividad y racionalidad en la búsqueda de alternativas.
- Valores: Educar en valores es formar seres humanos capaces de convivir en la sociedad de forma libre, tolerante, solidaria, honesta y justa. Se aprenden en la experiencia, en la práctica cotidiana, y están inmersos en los

contenidos académicos que se trabajan en las aulas de clases. El trabajo en la escuela es crear conciencia en la importancia de los valores para el desarrollo de la persona, las relaciones con el otro y el bienestar de un país.

- Trabajo: Es formar al estudiante en *el hacer* como un medio para la construcción de una sociedad con oportunidades de progreso para todos. Por medio de este eje transversal se pretende la “exploración de habilidades e intereses (...) tomando como base los conocimientos de la ciencia y la tecnología (...) a aprender se aprende haciendo, observando, probando, manipulando, construyendo, recreando.” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997, p. 22). Además promueve en el alumno un mejor aprovechamiento del tiempo y el desarrollo de aptitudes como disciplina, responsabilidad, organización, trabajo cooperativo, creatividad en la resolución de problemas y deseo de seguir instrucciones para mejorar la calidad de lo que se hace. El niño aprende a valorar “el trabajo como actividad que dignifica al hombre” (p. 23).

Los ejes transversales descritos anteriormente, no son contenidos paralelos sino “medios que conducen a un aprendizaje (...) se constituyen (...) en fundamentos para la práctica pedagógica al integrar los campos de ser, el saber, el hacer y el convivir” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997, p. 12). Ellos encuentran su expresión en actitudes y conductas precisas que se expresan en las relaciones diarias en el ambiente donde el niño se desenvuelve. Con su incorporación se puede lograr una educación significativa que conecte con la realidad sociocultural del alumno.

En la figura 5 se presentan los ejes transversales inmersos en el diseño de un entorno para el aprendizaje de la lectura y la escritura en niños. Éstos fueron tomados del Programa de Estudio de Primer grado (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997). En función de la temática del entorno (cuento “*Andrés quiere una mascota*”), los ejes transversales fueron seleccionados de

acuerdo al mensaje instruccional que transmite el texto. Recordando que la justificación para la selección de este género literario ha sido descrita en el capítulo de fundamentación teórica.

Ejes transversales					
Lenguaje			Desarrollo del pensamiento		
Dimensiones	Alcances	Indicadores	Dimensiones	Alcances	Indicadores
Comunicación	Valorar la importancia del lenguaje y los roles de escritor y lector	Comunicación y lenguaje	Pensamiento lógico	Describe sucesos Encuentre aspectos comunes y no comunes entre ideas, objetos y personas	Descripción Comparación Análisis Nociones de espacio y tiempo
Producción (hablar – escribir)	Expresar interés por la producción de textos coherentes	Producción textual y lingüística	Pensamiento efectivo	Plantee formas para resolver problemas Transfiera aprendizajes	Metacognición Solución de problemas Aplicación de conocimientos
Comprensión (escuchar – leer)	Apreciar la lectura como instrumento para obtener información y la lectura de materiales propios del lenguaje no verbal	Valoración proceso leer-comprender. Lectura y lenguaje no verbal			
Valores			Trabajo		
Dimensiones	Alcances	Indicadores	Dimensiones	Alcances	Indicadores
Libertad	Demostrar capacidades para tomar decisiones	Capacidad de decisión	Valoración del trabajo	Valore el trabajo del entorno familiar Vivencia la satisfacción del trabajo y del deber cumplido	Familia y trabajo Satisfacción del trabajo
Solidaridad	Colabore con las tareas de su hogar	Responsable en el trabajo			
Convivencia	Capacidad para dialogar Manifieste sentimientos de amor a la naturaleza	Actitud de diálogo, amor a naturaleza			
Honestidad	Sea responsable ante los compromisos Cumpla con las tareas	Responsabilidad Cumplimiento	Labores y ocupaciones	Reconozca la presencia del trabajo en todas las actividades humanas	Perspectivas laborales
Perseverancia	Capacidad para superar dificultades	Superación de dificultades			

Figura 5. Ejes transversales
Fuente: Elaboración propia

III.2.1.2.1.6 Red semántica de los contenidos a trabajar en el entorno

La red semántica es la visión general, tanto de los contenidos como de los ejes transversales que conforman el diseño pedagógico del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota”. En la figura 6 se presentan de manera integrada ambos elementos:

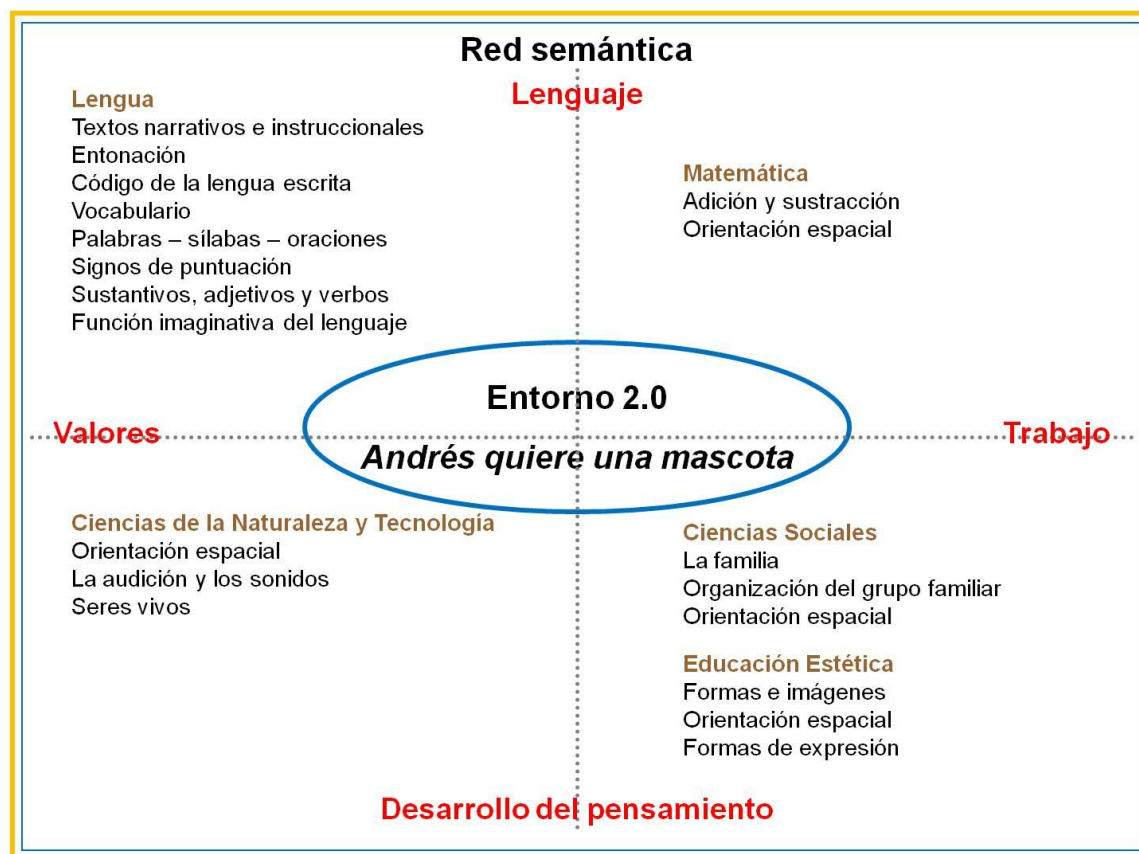


Figura 6. Red semántica
Fuente: Elaboración propia

III.2.1.2.1.7 Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas constituyen la visión práctica de las investigaciones presentadas en el marco teórico. En ellas se integran las concepciones acerca de cómo los niños aprenden a leer y escribir y los planteamientos que se derivan del Enfoque Sociocultural de Lev Vygotsky (1896-1934), la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1918-2008) y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1943-).

Definición de estrategias

Fraca (2003) define las estrategias pedagógicas como las actividades que diseñan, planifican y ejecutan los miembros de la comunidad educativa para realizar un proyecto o lograr un objetivo curricular. Para el autor, una estrategia resulta eficaz en la medida que se diseña de modo natural, significativo, motivador, creativo y dinámico.

Formato de las estrategias

El formato de las estrategias pedagógicas ha sido tomado de Fraca (2003), por reunir esta presentación los requerimientos necesarios para una exposición clara y organizada del diseño de las tareas que formarán parte del entorno *“Andrés quiere una mascota”*.

Este formato contiene:

- Título de la estrategia: nombre para identificar la tarea a realizar, el cual puede ser usado como referencia al momento de trabajar con los niños.
- Propósito: indica el por qué de la tarea y su justificación en base a los contenidos, los ejes transversales, procesos cognitivos, fases de la lectura y escritura y las teorías del aprendizaje.
- Bloques de contenidos: hace referencia al bloque de contenido propuesto en el currículo básico nacional y al área respectiva del cual forma parte.
- Descripción: se explican los pasos para la realización de las actividades vinculadas con la estrategia.

Justificación de las estrategias pedagógicas desde las teorías del aprendizaje y las fases del proceso de lectura y escritura

Las estrategias en este recurso son el centro de la acción pedagógica. Ellas promueven el aprendizaje de la lectura y escritura de acuerdo a las fases correspondientes a un niño entre seis y siete años. Además permiten la adquisición de aprendizajes en un contexto significativo donde se integran los conocimientos previos con la nueva información y el alumno puede interactuar con otros para desarrollar al máximo sus potencialidades.

Debido a que el enfoque sociocultural de Vygotsky, enfatiza en la interacción social para lograr el aprendizaje, algunas de las estrategias pedagógicas propician la relación del niño con otros niños, maestros y padres. Los maestros y padres le ofrecen al infante el andamiaje necesario para hacer uso de los materiales instruccionales presentados y lograr la realización de las actividades propuestas mientras lee el cuento y una vez finalizada la lectura del mismo. Con otros niños se promueve un ambiente de colaboración, donde el conocimiento de uno es puesto al servicio de todos.

A través de las estrategias se busca que el niño emplee de manera adecuada la lengua oral y escrita, esto en concordancia con lo establecido en el currículo básico nacional donde se plantea una enseñanza basada en los intereses y necesidades del niño. Las actividades promueven la reflexión y concientización de la importancia de la lectura y la escritura para la vida cotidiana; por ello, en algunas páginas del libro, se formulan preguntas abiertas que invitan al lector a pensar en torno a lo que significa leer y escribir.

Tomando en cuenta los aportes de Ausubel, el niño es considerado un sujeto activo que influye en su aprendizaje. Por esta razón, las estrategias pedagógicas propuestas parten de los conocimientos previos y se pueden reestructurar de acuerdo a las expectativas de los niños, para así lograr un aprendizaje significativo e integral (Fracca, 2003).

Partiendo de las investigaciones de Fraca (2003), para abordar la problemática de la comprensión lectora, se realizan actividades relacionadas con la interpretación, la paráfrasis e inferencias sencillas. Algunas de estas actividades son: cambiar el título y el final a una historia, identificar los personajes principales y secundarios, identificar el contenido de un párrafo partiendo de una imagen, entre otras.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner aporta al entorno la incorporación de ayudas auditivas, elementos visuales como los Voki que complementa la información de algunas páginas, el énfasis en actividades donde el niño pueda expresar sus opiniones, sentimientos, inquietudes. A través del recurso, los destinatarios encuentran un abanico de posibilidades para favorecer la interacción niño-niño, niño-adulto, niño-material.

Gillanders (2004) señala ciertas actividades para ayudar a un lector principiante, algunas de éstas se incluirán en el entorno multimedia: reconocer el principio y el final de un cuento, extraer ideas principales, entre otras. Este autor señala que la lectura de un cuento puede llevar a realizar diversas actividades de escritura, por ejemplo: escribir una carta al autor y al ilustrador del cuento, así el niño puede expresar su opinión sobre el texto leído y los dibujos observados.

Una estrategia para trabajar con el niño el uso de una correcta ortografía, es la planteada por Fraca (2003) del subrayado de las palabras, el cual permite “afianzar el saber y la conciencia ortográfica” (p. 218).

Las actividades de lectura y escritura deben representar un reto para el alumno, algo que él pueda realizar solo pero donde también, a veces, necesite la ayuda de un adulto, favoreciendo así la interacción social. (Gillanders, 2004). “Las actividades auténticas emulan el uso real de la lectura y escritura que corresponde al mundo adulto” (p.16), basado en esta premisa, las actividades propuestas en el entorno multimedia “*Andrés quiere una mascota*” buscan cubrir

la necesidad real de los niños para escribir y expresar a través de la escritura emociones, sentimientos e ideas.

Formulación de las estrategias pedagógicas que faciliten el proceso de lectura y escritura

Las actividades a realizar por los niños en el entorno “*Andrés quiere una mascota*” se agrupan en torno a nueve estrategias generales que abarcan los diversos contenidos planificados en el diseño instruccional. Estas se encuentran descritas en el anexo 3.

III.2.1.2.1.8 Evaluación de los aprendizajes

Evaluar es emitir juicios acerca de la actuación de un sujeto en determinadas circunstancias. En el contexto educativo, la evaluación contempla los siguientes elementos: alumnos, docentes, programa, corrección, calificación (Frac, 2003).

En el diseño instruccional la evaluación tiene por finalidad mediar entre lo que el niño sabe y los niveles de conocimientos alcanzados. Las estrategias de evaluación planificadas refuerzan el aprendizaje de la lectoescritura por medio de los bloques de contenidos seleccionados de acuerdo a la temática del cuento “*Andrés quiere una mascota*”.

Definición de evaluación

Diversos investigadores como Rodríguez (1995), Alves y Acevedo (1999) y Solé (1994), citados en Frac (2003) han definido la evaluación como un proceso educativo que considera los diversos elementos que intervienen en el aprendizaje del alumno. Tomando en cuenta sus aportes, la autora de esta

investigación propone el siguiente concepto: la evaluación es una actividad que permite determinar la influencia de la planificación en la actuación del estudiante. Abarca el proceso de aprendizaje en su totalidad y está integrada al mismo, no es un suceso aislado. Se organiza con base a unos criterios que permiten obtener información para emitir un juicio que llevará a tomar una decisión.

Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (1997), la evaluación es un proceso de construcción integrado de forma natural al quehacer educativo, en el cual se promueve la interacción y la participación entre los diversos miembros involucrados en el proceso.

Para la concepción vygostkiana la evaluación permite “canalizar, encauzar y redimensionar la didáctica” (Fracá, 2003, p. 203) para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según el autor anterior, para evaluar la lengua oral y escrita en la primera etapa de educación básica los diversos contenidos de las áreas deben agruparse en un proyecto pedagógico integrador. El entorno “*Andrés quiere una mascota*” constituye el proyecto a través del cual se integran los bloques de contenidos señalados anteriormente.

Organización de la evaluación

Según el Currículo Básico Nacional en el programa de primer grado (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997), la evaluación se organiza en base a cuatro núcleos: qué evaluar, cómo, con qué y cuándo.

El *qué evaluar* se refiere a los objetivos, competencias e indicadores que permitirán “definir el logro alcanzado por los alumnos” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997, p. 82).

Como fue señalado, la evaluación tiene por objetivo servir de mediador entre los conocimientos previos del niño y la nueva información que se le presenta, además de determinar el grado de progreso que tuvo el usuario una vez interactuado con el recurso tecnológico. Las competencias a evaluar, según el Currículo Básico Nacional, fueron seleccionadas en función de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales agrupados en bloques de contenidos.

La relación de competencias e indicadores de evaluación para cada área académica se expresan en el anexo 4.

El *cómo evaluar* será ampliado en el anexo 5.

El *con qué evaluar* se refiere a los instrumentos que servirán para aportar información y promover la interrelación docente-alumno (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 1997). El instrumento para evaluar los aprendizajes en el entorno es la aplicación informática Ardora.

El *cuándo evaluar* se refiere al tiempo en el que se llevará a cabo la evaluación. En el diseño instruccional las estrategias de evaluación están planificadas para ser realizadas al final del recurso.

Esta organización de la evaluación permite el mejoramiento del recurso tecnológico, en base al impacto que genere en los niños para el aprendizaje de la lectura y escritura.

Formulación de las estrategias de evaluación

Esta parte del diseño instruccional pertenece el *cómo evaluar*. Las estrategias de evaluación son un grupo de actividades que permiten relacionar cada uno de los contenidos abordados a través de tareas creativas, sencillas y diseñadas por

medio de la herramienta Ardora. Las estrategias de evaluación están descritas en el anexo 5.

Uso de la herramienta Ardora para la evaluación de los aprendizajes

Ardora¹ es una herramienta de autor que permite crear actividades en línea de una forma rápida, sencilla y gratuita.

Con esta herramienta se pueden crear diversidad de actividades: rompecabezas, crucigramas, sopa de letras, clasificar imágenes, relojes, entre otras. Solamente se necesita la planificación de las tareas a diseñar, rellenar los formularios según el tipo de actividad y, al guardarla, ésta se puede realizar a través del navegador de Internet.

Es una herramienta que permite la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la planificación en las aulas de clases. Fue seleccionada para la evaluación de los aprendizajes por presentar un formato atractivo para los niños, además de proporcionar opciones de actividades diversas con respecto a las mostradas en el entorno. Éstas se ejecutan a través de Internet, lo que permite un acercamiento inicial del niño a este nuevo medio de comunicación.

III.2.1.2.2 Rediseño propuesta tecnológica

En la propuesta tecnológica se hace énfasis en cómo se diseñó el recurso, los medios tecnológicos utilizados y la adecuada articulación de los mismos con respecto al diseño instruccional.

¹ Ardora está disponible en la siguiente dirección Web: http://webardora.net/index_cas.htm

En el rediseño tecnológico se consideró la evaluación de los aspectos funcionales y de utilidad del recurso. De acuerdo a lo señalado por Briceño (2010) los indicadores donde hubo mayor divergencia de opiniones son los siguientes:

- Expertos en contenido: acceso al entorno Web y al libro.
- Expertos en tecnología: uso agradable del entorno Web y del libro, acceso al libro, navegación en el libro y facilidad de uso del programa.
- Expertos docentes usuarios: movimiento de páginas en el libro

Los indicadores de esta dimensión con medias iguales o menores a 3,5 fueron los relacionados con la facilidad de acceso al entorno Web (AFU0101) y al libro electrónico (AFU0102), uso agradable del entorno Web (AFU0201) y del libro (AFU0203). También se encuentran los ítems vinculados con la facilidad del programa comparado con otros (AFU0204) y la navegación sencilla dentro del libro (AFU0503).

Los evaluadores expresaron en sus comentarios que descargar e instalar el libro electrónico se hizo difícil debido a que el programa Lektor fue un poco complejo de manipular, por lo cual es necesario el apoyo de un adulto (padre o docente) para el empleo de las instrucciones tecnológicas. Algunos docentes usuarios señalaron que, al principio, hacer funcionar el libro fue algo complicado y habría que mejorar el tiempo de espera para descargarlo. Se recomienda agregar un espacio de instrucciones de uso o un módulo de ayuda que esté siempre presente.

Al respecto, se tomaron las siguientes acciones:

- Uso de la herramienta Google Sites como el espacio virtual donde se desarrollará el entorno de aprendizaje. En el marco teórico, se justifica la selección de esta aplicación.

- Se incorporaron sólo las imágenes, videos, recursos multimedia necesarios para el desarrollo de las actividades con el fin minimizar el tiempo ejecución de las páginas.
- Se agregó un espacio de instrucciones siempre visible en el entorno.

Briceño (2010) señala que aquellos indicadores vinculados con la dimensión Diseño que los expertos consideraron que deben ser mejorados son los siguientes:

- Expertos en contenido: el entorno Web y el libro sean estéticamente agradables a la vista, movimiento de páginas más sencillo y que las imágenes ayuden a comprender el material presentado.
- Expertos en tecnología: el libro sea estéticamente agradable a la vista, los enlaces del entorno estén claramente presentes, movimiento de páginas más sencillo, textos y colores de fondo utilizados y se comprenda mejor el uso de las marcas multimedia. También revisar la estructura del entorno, el formato de las páginas y que la información sea más fácil de encontrar.
- Expertos docentes usuarios: el recurso sea estéticamente agradable a la vista.

Los indicadores de la dimensión diseño que tuvieron medias iguales o menores a 3,5 son los vinculados con algunas características del entorno como: adecuación de la estructura, diseño de la navegación, los textos y los colores de fondo, enlaces claramente presentes. Por otra parte, en el libro electrónico se considera el formato y movimiento de las páginas, si es estéticamente agradable a la vista y si se comprende el uso de las marcas multimedia. También se agrega el indicador que hace referencia a que las imágenes ayudan a comprender el material presentado.

En los comentarios generales los expertos señalaron que es necesario el apoyo de un adulto (padre o docente) para el empleo de las instrucciones tecnológicas. También hacen mención que las actividades que se proponen en el entorno Web son útiles para reforzar los conocimientos y sería apropiado llamarlas “Actividades” más que “Evaluación”.

En cuanto a la interfaz recomiendan refrescar la propuesta gráfica (imágenes, disposición de textos, tipografía) para favorecer la experiencia del lector, es decir, incorporar mayor dinamismo, colorido y variedad para enriquecer el recurso. De igual forma el diseño multimedia requiere de más sincronización de medios (audio-imagen), resaltar las imágenes (más o al mismo nivel que el texto) y colocar una imagen más llamativa para el audio.

De acuerdo a la valoración de los expertos, algunos aspectos técnicos a mejorar son los siguientes: facilitar la búsqueda de información dentro del entorno, colocar más especificaciones para saber en cada momento donde se está (título claro, descripción, etc.), revisar la descarga del libro desde diferentes navegadores (Explorer y Mozilla) y permitir al usuario moverse a través del libro con facilidad (Briceño, 2010).

Los indicadores que tuvieron medias iguales o menores a 3,5 son los siguientes:

- Se puede saber dónde se está dentro del entorno
- Facilidad para moverse a través del libro
- El libro se puede descargar desde diferentes navegadores

A nivel general, los expertos recomiendan revisar la conectividad del recurso porque descargar e instalar el libro se hace complejo.

En la siguiente reestructuración del diseño tecnológico se hace referencia a la descripción de los elementos que conforman el entorno de acuerdo a las

recomendaciones sugeridas, los requerimientos técnicos que permiten un uso eficaz del recurso y una breve presentación de la aplicación Google Sites (programa usado para el diseño del entorno). En el guión instruccional se detalla la vinculación del cuento escrito con la diversidad de elementos multimedia integrados al recurso.

III.2.1.2.2.1 Descripción del entorno 2.0

“Andrés quiere una mascota” es un recurso multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de seis y siete años.

Consiste en un entorno web creado con la herramienta Google Sites, en la cual el niño puede leer y escuchar un cuento, además de realizar un grupo de estrategias pedagógicas para el refuerzo de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales propuestos en el currículo básico nacional. El espacio virtual mostrado en la figura 7 ha sido diseñado para ser utilizado en compañía de un adulto.



Figura 7. Andrés quiere una mascota

Fuente: Elaboración propia

En la página presentación (figura 8) se encuentran redactados con palabras sencillas los objetivos, características esenciales y aprendizajes que se esperan alcanzar.



Figura 8. Página presentación del entorno

Fuente: Elaboración propia

Seguidamente se explican brevemente las instrucciones pedagógicas redactadas de forma que el padre o docente pueda leerla junto al niño, como se muestra en la figura 9.

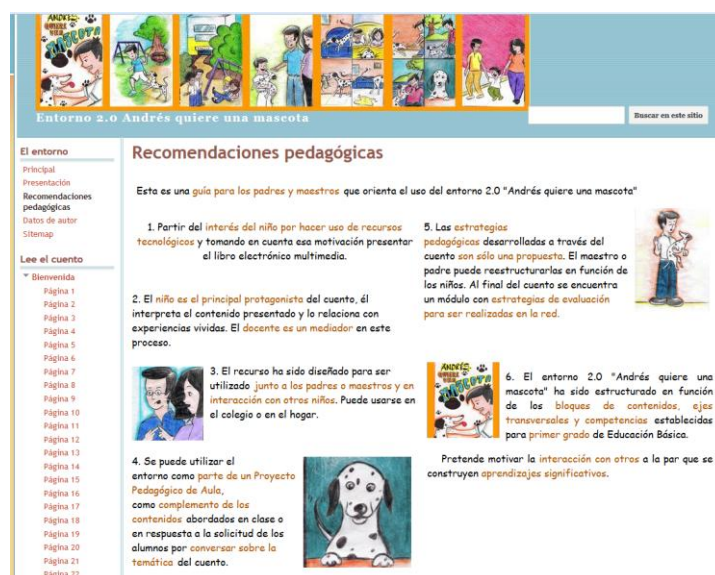


Figura 9. Página recomendaciones pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

Uno de los enlaces del menú es una sección donde se encuentran los datos de autor, la cual es presentada en la figura 10.

Entorno 2.0 Andres quiere una mascota

Buscar un cuento más

El entorno

- Principal
- Presentación
- Recomendaciones pedagógicas
- Datos de autor
- Sitemap

Lee el cuento

- Bienvenida
- página 1
- página 2
- página 3
- página 4
- página 5
- página 6
- página 7
- página 8
- página 9
- página 10
- página 11
- página 12
- página 13
- página 14
- página 15
- página 16
- página 17
- página 18
- página 19
- página 20
- página 21
- página 22
- página 23
- página 24
- página 25
- página 26
- página 27
- Conoce a los autores
- Evaluación de los aprendizajes

Datos de autor

Autoría: Prof. Milagros Briceño

Profesora de Educación Preescolar egresada del Instituto Pedagógico de Caracas. Especialista en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento graduada en la Universidad Metropolitana. Diploma de Estudios Avanzados de la Universidad de Sevilla. Actualmente en realización de la tesis para el Doctorado en Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas.

Docente de aula durante varios años en la primera etapa de Educación Básica. Profesora Asociada tiempo completo del Departamento de Programación y Tecnología Educativa de la Universidad Metropolitana, dictado de asignaturas para las carreras de pregrado y Profesionalización en Servicio: Tecnologías para el Aprendizaje (antes Introducción a la Computación), Informática Educativa e Informática para la Gerencia Educativa. Coordinadora de la Especialización en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento de la Universidad Metropolitana. Asesora de contenidos virtuales de la empresa Aldea Educativa.

Correo de contacto

monceno@ulmnet.edu.ve
briceno.milagros@gmail.com

Comunicación sincrónica

milagrosbri@hotmail.com
briceno.milagros@gmail.com
@profmilagros
briceno.milagros

Ilustración: Diseñador Gráfico Rubén Aranguren

Fecha de actualización: Septiembre 2012

Caracas - Venezuela

Entorno 2.0 Andres quiere una mascota by Milagros Briceño is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 3.0 Unported License. Created a partir de la obra en <https://www.google.com/books/author/briceno.milagros/home>.

Figura 10. Página datos de autor

Fuente: Elaboración propia

Una vez que el niño culmina la lectura del cuento, encontrará un enlace a las estrategias de evaluación diseñadas con la herramienta Ardora. La figura 11 presenta la página donde se encuentra en hipervínculo al espacio virtual con las actividades de evaluación y la figura 12 presenta la página principal de este recurso.



Figura 11. Página con enlace a las estrategias de evaluación

Fuente: Elaboración propia



Figura 12. Página presentación de estrategias evaluación

Fuente: Elaboración propia

En el entorno aparecen preguntas claves que pretenden ayudar al niño a anticiparse, a discutir sus ideas con el adulto que lo acompaña. Éstas son un canal para motivar a los niños a expresar sentimientos, emociones, revisarse a sí mismos. Las preguntas de tipo abierta cumplen con un propósito definido: permitir la libre expresión del niño, un ejemplo de este tipo de preguntas se observa en la figura 13.



Figura 13. Ejemplo de preguntas de tipo abierta

Fuente: Elaboración propia

Se hace uso de imágenes debido a la necesidad de niños de seis y siete años de observar lo que ocurre en el cuento. Como ya fue señalado en la fundamentación teórica, las imágenes representan un modo de lectura para el niño, a través de ellas puede descifrar los códigos escritos. Adicional a las imágenes vinculadas con las marcas en el texto, cada página tiene una ilustración que representa lo escrito en la hoja. La figura 14 es un ejemplo de cómo las imágenes fueron diseñadas para que reflejaran lo expresado en el texto.



Figura 14. Uso de las imágenes en el cuento

Fuente: Elaboración propia

El audio permite a los niños mantener la atención, además de realizar correspondencia entre la palabra escrita y el lenguaje oral. Algunas instrucciones se realizan de modo oral, para contribuir al desarrollo auditivo de los usuarios. Un ejemplo de este tipo de estrategia se encuentra en la página 7 del entorno, el niño al hacer clic en las palabras “*sus padres*” encontrará un archivo de audio alojado en la aplicación DropBox con las indicaciones de lo que debe realizar (ver figura 15).

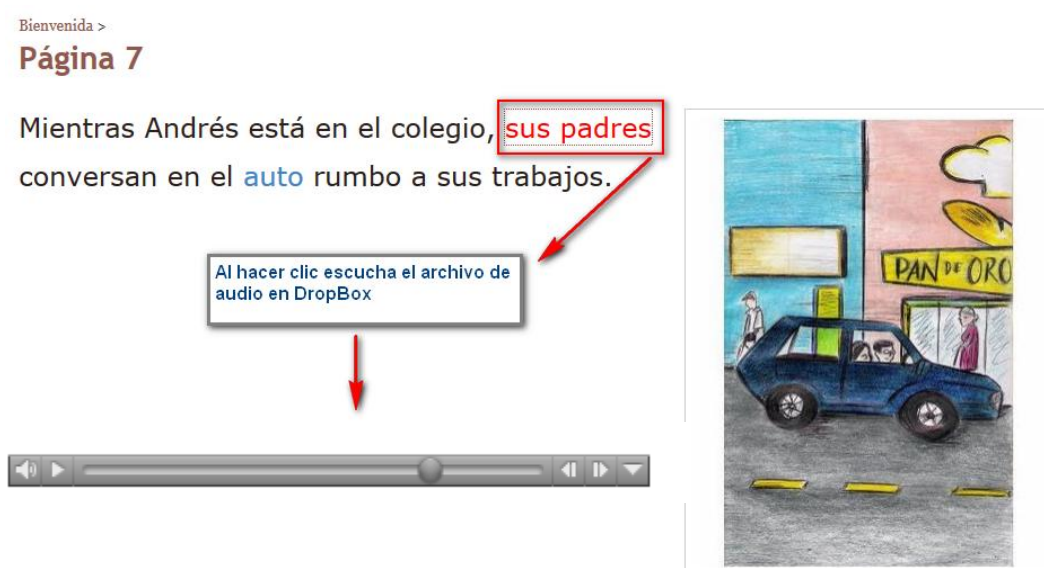


Figura 15. Ejemplo del uso del audio en las actividades

Fuente: Elaboración propia

Al final de cada página, hay un ícono en forma de libro, al hacer clic sobre éste se puede escuchar la narración de la página. La narración del cuento es realizada por diversas personas (una para cada personaje), esto con la finalidad de mantener la atención del niño a la largo del relato. El ícono destacado se observa en la figura 16.

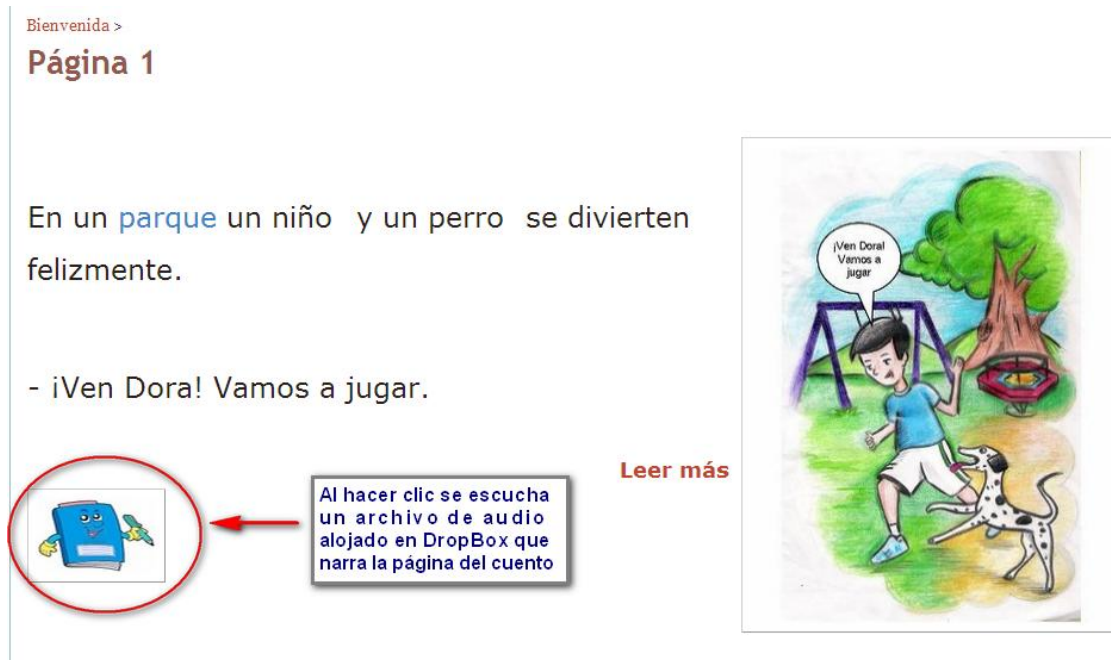


Figura 16. Ícono que indica la narración del cuento

Fuente: Elaboración propia

Los medios visuales o auditivos vinculados al texto, han sido incorporados de forma coherente para que contribuyan a la transmisión de un aprendizaje significativo que responda a los diferentes estilos de aprendizaje.

Las palabras o frases se resaltan con el color azul están relacionadas con la ampliación del vocabulario, al hacer clic sobre esta, el niño ingresa a otra página donde se presenta la definición de la palabra acompañada de una imagen, como se muestra en las figuras 17 y 18.

Bienvenida >

Página 3

- ¿Quién es Dora?, pregunta la mamá
- La **mascota** que quiero tener.

Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el **desayuno**.



Leer más



Figura 17. Ejemplo de actividades de vocabulario

Fuente: Elaboración propia

Vocabulario >

Mascota

publicado a la(s) 03/09/2012 12:40 por Milagros Briceno [actualizado el 10/09/2012 07:12]

Animal de compañía



Figura 18. Página con definición de la palabra destacada

Fuente: Elaboración propia

En el cuento las palabras vinculadas con la realización de una estrategia se destacan con el color rojo, como se presenta en la figura 19.



Figura 19. Ejemplo de uso de las marcas multimedia vinculadas con actividades

Fuente: Elaboración propia

Las estrategias pedagógicas fueron desarrolladas apoyándose en audios, otras páginas dentro del entorno, archivos alojados en la aplicación Voki o comentarios dentro de la misma página del cuento.

Se permite la edición del cuento, por tanto los niños y adultos que interactúan con el material pueden solicitar una copia del entorno para su edición.

El entorno de aprendizaje ha sido elaborado para ser utilizado en compañía de un adulto, en espacios presenciales, en salones con computadoras y conexión a Internet, en el siguiente apartado se describen los requerimientos técnicos y de acceso

III.2.1.2.2 Requerimientos técnicos y acceso

Para la puesta en funcionamiento del recurso, el equipo debe reunir las siguientes características: ordenador basado en Windows o Linux, 256M de memoria RAM, espacio libre en el disco duro, Plug-in de Java, programa

QuickTime y navegador de uso corriente (Internet Explorer, Mozilla, Google Chrome, entre otros).

El entorno multimedia “*Andrés quiere una mascota*” se encuentra en la siguiente dirección <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/> la cual lleva a la página principal señalada en la figura 20



Figura 20. Página principal del entorno

Fuente: Elaboración propia

Antes de acceder al entorno es importante actualizar en la computadora el programa Java, esto con la finalidad de visualizar correctamente algunas actividades propuestas.

Como ya fue señalado en el diseño instruccional, Ardora es la herramienta para el diseño de las estrategias de evaluación. El módulo de evaluación de los aprendizajes ha sido diseñado por medio del editor de Macromedia Dreamweaver y alojado a través del servidor de la Universidad Metropolitana.

Para el ingreso a las estrategias de evaluación sólo es necesario tener instalada en la computadora la última actualización del Plug-in de Java. El módulo de evaluación se encuentra en la siguiente dirección:

<http://ares.unimet.edu.ve/programacion/siteProg/Milagros/lem/evaluacion.htm>

En este espacio se encuentran los enlaces a las siete estrategias de evaluación, como se muestra en la figura 21.



Figura 21. Página de ingreso a las estrategias de evaluación

Fuente: Elaboración propia

La estrategia “*Clasificar*” consiste en agrupar palabras vinculadas con sustantivos, adjetivos y verbos, como se muestra en la figura 22.

Agrupando palabras

Los **sustantivos** son palabras que sirven para nombrar.

Los **adjetivos** sirven para describir.

Los **verbos** son palabras que indican acción.

Partiendo de ello, sigue las siguientes instrucciones y desarrolla la actividad:

1. Lee el **nombre** que aparece en pantalla.
2. Agrupa la **palabra** donde corresponda haciendo clic sobre el recuadro al cual pertenece.
3. Si el criterio seleccionado es **correcto**, aparecerá el **nombre en el cuadro correspondiente**.

The interface shows a word classification task. The word 'responsable' is presented for classification. Below it are three categories: Sustantivos, Verbos, and Adjetivos. To the right, there are two score boxes: 'INTENTOS' with a value of 0 and 'ACIERTOS' with a value of 0.

© Milagros Briceño

Figura 22. Estrategia de evaluación “Clasificar”

Fuente: Elaboración propia

A través de la estrategia “Gráfico” el niño identificará palabras largas y cortas clasificando los objetos señalados en la imagen de la figura 23.

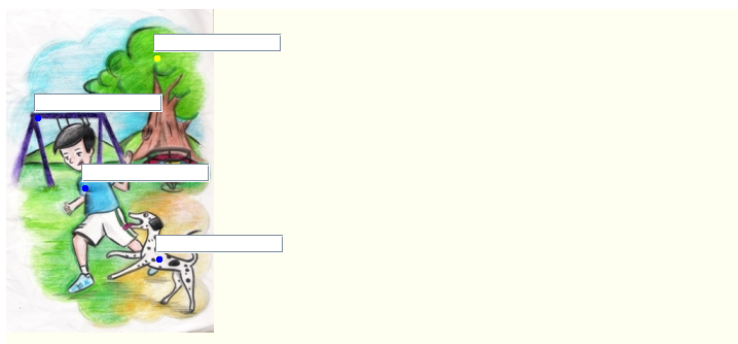
Identificando palabras cortas y largas

Las palabras se agrupan, de acuerdo con el número de sílabas que las integran, en palabras cortas y palabras largas.

Las **palabras cortas** están formadas por una o dos sílabas, mientras que las **palabras largas** poseen tres o más sílabas.

En la siguiente actividad podrás **clasificar el nombre de los objetos** señalados (**árbol, niño, perrito, columpios**) de acuerdo al número de sílabas, **sigue las instrucciones** que aparecen a continuación:

1. Haz clic sobre la celda en la que deseas escribir.
2. De acuerdo a la cantidad de sílabas del nombre del objeto, **escribe la palabra larga o corta**.
3. Si la clasificación es **correcta**, la celda cambia a un color más claro.
4. Si es **incorrecta**, la celda permanecerá del mismo color esperando que sea modificada la palabra.
5. La actividad **finaliza** cuando todos los **nombres de los objetos** hayan sido **clasificados** correctamente.



© Milagros Briceño

Figura 23. Estrategia de evaluación “Gráfico”

Fuente: Elaboración propia

La estrategia “Números” hace referencia a problemas de adición y sustracción vinculados con la temática del cuento a través de un juego diseñado con la herramienta Ardora, el ejemplo se encuentra en la figura 24.

Resolviendo problemas de adición y sustracción

1. **Lee con atención** los siguientes problemas matemáticos:

- a) La mamá de Andrés tiene 28 años y su papá 31 años. ¿Cuántos años suman entre los dos?
- b) Andrés compró a Dora 12 galletas para perros, el primer día Dora se comió 3 galletas. ¿Cuántas galletas quedan?
- c) En la escuela de Andrés hay un cuento sobre los animales domésticos. El cuento tiene 24 páginas, Andrés ha leído 6 páginas. ¿Cuántas páginas le faltan por leer?

2. **Resuelve mentalmente** cada problema presentado. Puedes **escribir las respuestas** para recordarlas.

3. Para comenzar la actividad, haz **clic sobre el recuadro**.

4. Observa en el lado derecho de la pantalla, la operación que debes resolver.

5. Para resolver la actividad debes **dirigir la "serpiente"** a la celda que contenga la solución, **mediante las flechas del teclado**.

6. Para no perder "vidas" **evita tocar a los cuadrados** que se mueven.

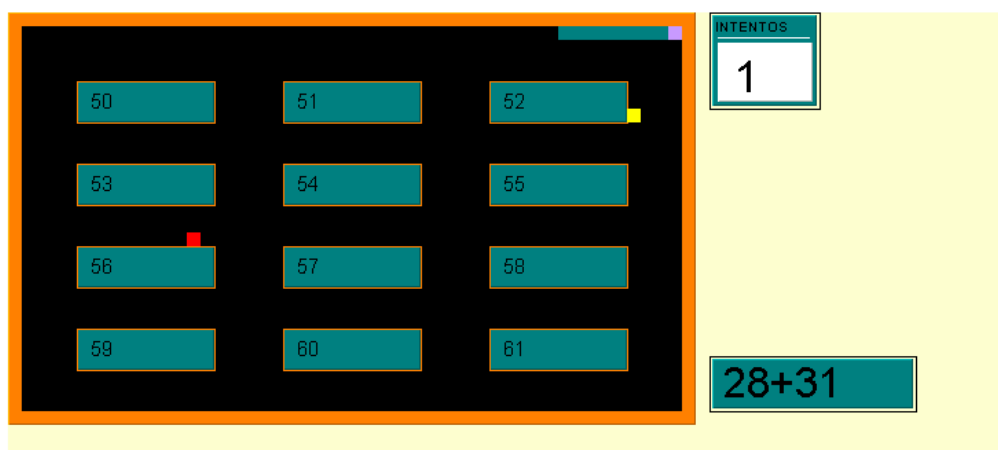


Figura 24. Estrategia de evaluación “Números”

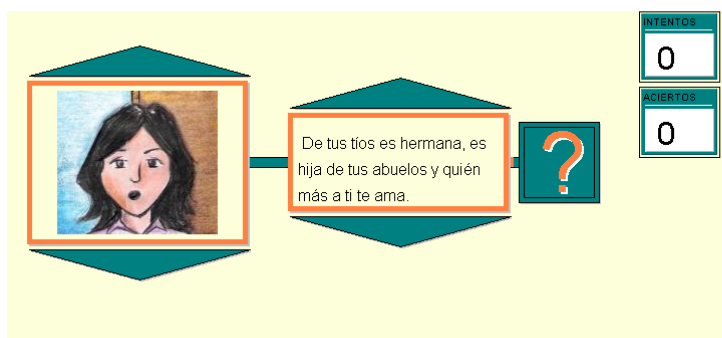
Fuente: Elaboración propia

En la estrategia “Relacionar” el niño resolverá las adivinanzas relacionadas con personajes del cuento, como se muestra en la figura 25.

Adivina, adivinador

Las adivinanzas son un modo de expresión de ideas en forma de un juego de palabras. **Sigue las instrucciones** para realizar la siguiente actividad:

1. **Observa la imagen** que aparece en pantalla.
2. Encuentra la **adivinanza que corresponda a la imagen** haciendo clic sobre las flechas de la columna derecha.
3. **Verifica tu selección** haciendo clic en el **recuadro** identificado con un signo de interrogación ?
4. Si la relación es **correcta** cambia la imagen, de lo contrario aparecerá un **mensaje de error** que desaparece transcurridos unos segundos. Luego puedes **continuar** con la actividad.



© Milagros Briceno

Figura 25. Estrategia de evaluación “Relacionar”

Fuente: Elaboración propia

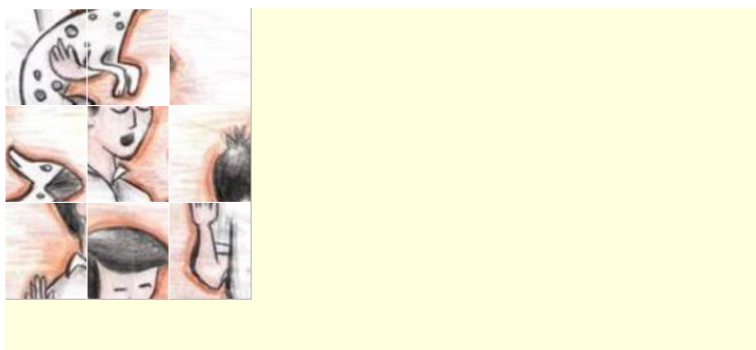
La estrategia “Rompecabezas” consiste en armar una imagen vinculada con el cuento, como se muestra en la figura 26.

Armando un rompecabezas

Los animales forman parte de la naturaleza. Debemos **demostrar aprecio** por ellos y cuando tengamos una mascota **cumplir con las responsabilidades asignadas para su cuidado**.

La siguiente imagen refleja el **propósito** de cumplir con estas tareas. **Sigue las instrucciones** para realizar la actividad.

1. **Observa** la imagen y **arma** su figura.
2. **Haz clic** en la opción **comenzar**.
3. **Arrastra con el cursor** cada parte de la imagen al lugar que le corresponde.
4. Cuando armes el rompecabezas **correctamente**, aparecerá el resumen de la actividad que indica el tiempo empleado en la tarea.



© Milagros Briceño

Figura 26. Estrategia de evaluación “Rompecabezas”

Fuente: Elaboración propia

En la estrategia “Sopa de letras” el contenido está vinculado con el tema de los miembros de la familia, como se presenta en la figura 27.

Identificando a los miembros de una familia

La familia está formada por diversos miembros.

Cada uno de ellos tiene tareas que cumplir. Papá y mamá trabajan, hacen labores en la casa, cuidan de los hijos; los hijos estudian, ayudan a sus padres, comparten con otros niños.

En la siguiente sopa de letras **encuentra los diversos miembros que conforman una familia**, lee con atención las instrucciones antes de comenzar la actividad.

1. Lee a la derecha la lista de palabras.
2. Haz clic en la opción comenzar.
3. Busca en la sopa de letras las **palabras de la lista**.
4. Para **seleccionar la palabra**, debes colocar el cursor sobre una letra, hacer clic y arrastrarlo hasta que **hayas resaltado de color amarillo toda la palabra**.
5. Si la selección es **correcta**, una vez que sueltas el ratón, **la palabra se destacará en la sopa de letras**.
6. La actividad **finaliza** cuando **hayas encontrado todas las palabras**.

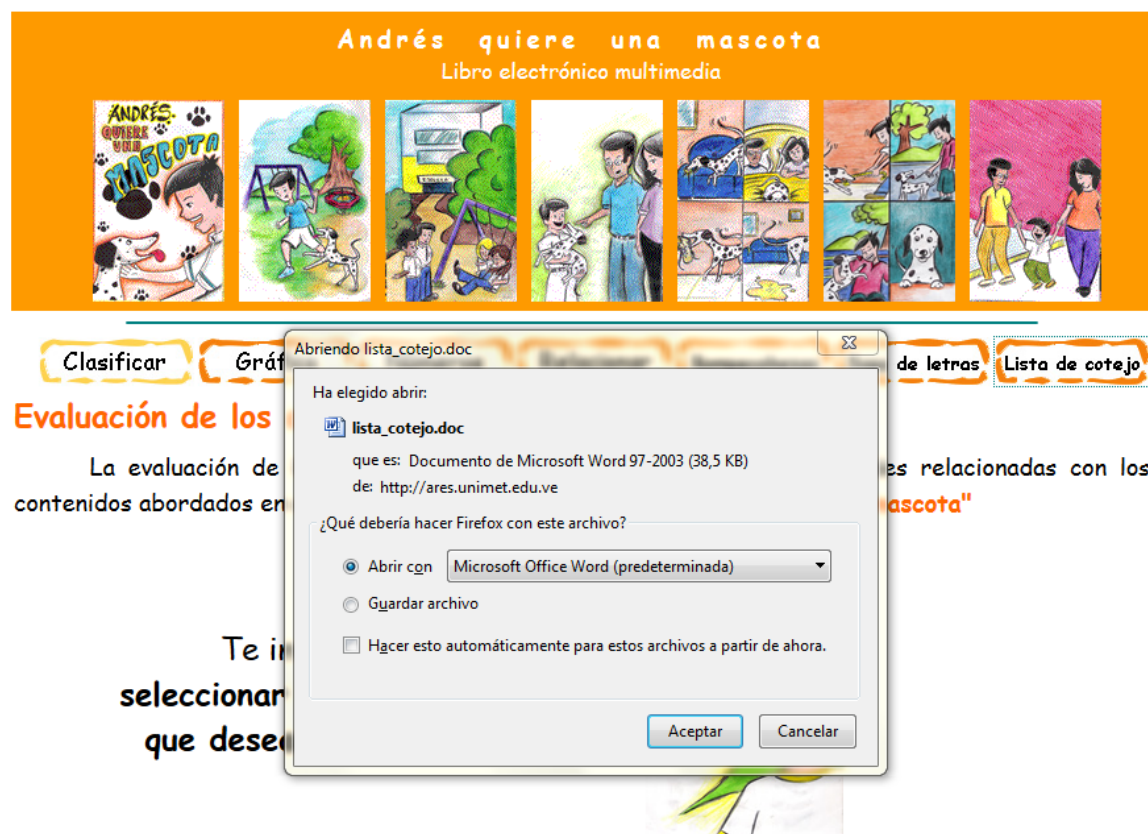
PALABRAS
PAPA
MAMA
HIJO
ABUELO
NIETO
TIO
SOBRINO
PRIMO

F	G	A	Q	Y	E	Z	S	J	O
I	F	F	V	K	S	Z	T	F	Z
S	O	B	R	I	N	O	R	N	H
X	I	Y	C	U	C	F	Y	I	D
O	S	U	O	N	Y	G	V	E	A
Q	H	N	G	M	A	M	A	T	B
Z	T	A	U	J	M	H	P	O	U
T	T	E	H	I	J	O	T	J	E
P	A	P	A	I	F	Z	I	B	L
P	R	I	M	O	H	G	O	M	O

Figura 27. Estrategia de evaluación “Sopa de letras”

Fuente: Elaboración propia

La última estrategia titulada “*Lista de cotejo*” es un enlace a un documento Word elaborado para ser utilizado por los padres como guía de valoración de los procesos de lectura y escritura de sus hijos (ver figura 28).



Universidad Metropolitana
Profesora Milagros Briceño
Copyright © 2007
Contacto: mbriceno@unimet.edu.ve

Figura 28. Estrategia de evaluación “*Lista de cotejo*”

Fuente: Elaboración propia

En el próximo apartado se describe cómo es la navegación del entorno “*Andrés quiere una mascota*”

III.2.1.2.2.3 Navegación

La navegación del cuento es lineal para permitir a la audiencia un recorrido secuenciado y que facilite la comprensión del mensaje instruccional. En el texto

hay una frase “Leer más” que permite avanzar a la siguiente página, esto se destaca en la figura 29.

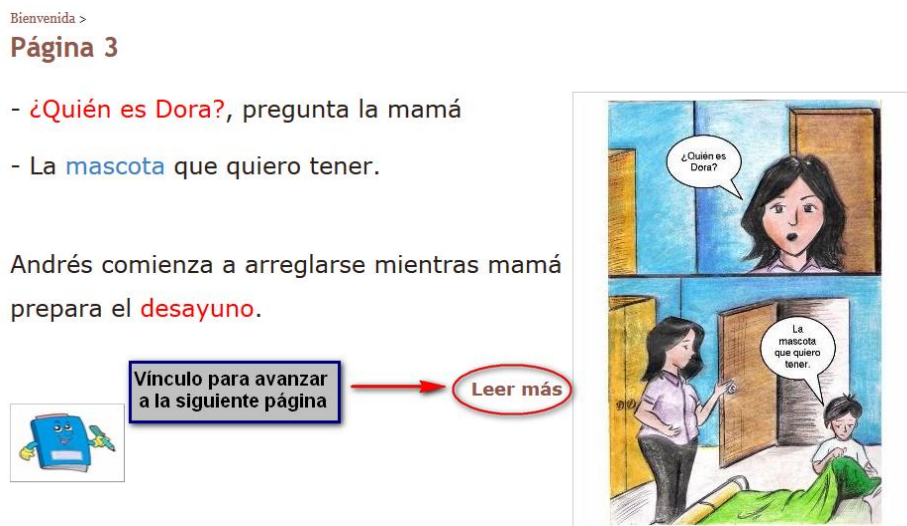


Figura 29. Vínculo para avanzar a la siguiente página

Fuente: Elaboración propia

También se puede acceder a la historia a través del menú en la barra lateral donde aparece el número de las páginas (ver figura 30).



Figura 30. Barra lateral de navegación

Fuente: Elaboración propia

A lo largo del texto hay marcas relacionadas con imágenes, sonidos, textos que refuerzan el mensaje instruccional u orientan la navegación en el libro. Todas ellas abren ventanas dentro del mismo recurso, ninguna tiene enlace a otro sitio en la web, sólo la última página del cuento donde presenta un enlace externo que contiene el módulo de evaluación, es decir, las estrategias diseñadas con la herramienta Ardora.

Mapa de navegación del entorno

El sitio web es el primer acercamiento del niño a lo que será el recurso multimedia. En la figura 31 se presenta la interfaz de inicio, en la cual se encuentra el menú de navegación y un texto de motivación a la lectura y escritura.



Figura 31. Página principal del entorno

Fuente: Elaboración propia

Seguidamente se presenta el mapa de navegación general (figura 32)



Figura 32. Mapa de navegación del sitio Web

Fuente: Elaboración propia

Las secciones del menú principal contienen lo siguiente:

Primera sección “El entorno”, conformada por:

- **Principal:** Consiste en una breve bienvenida al entorno y la publicación de audio en formato Voki² que refuerza esta bienvenida.

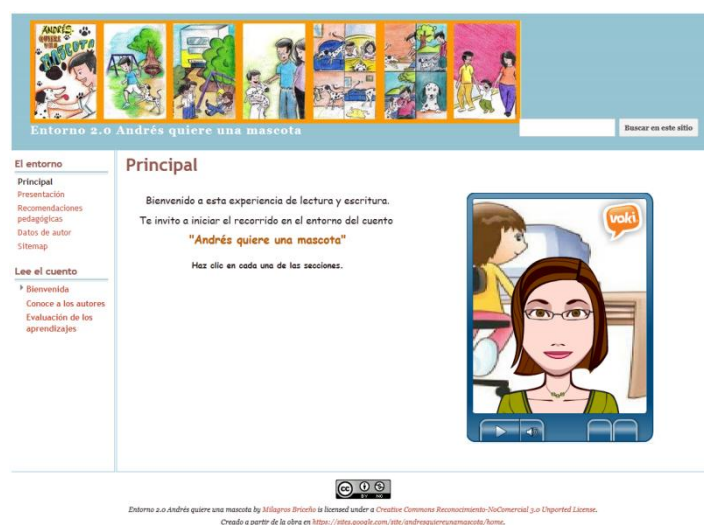


Figura 33. Página principal

Fuente: Elaboración propia

- **Presentación:** Es una breve descripción del recurso tecnológico. En este apartado se encuentra el objetivo, características principales y aprendizajes que se generan. La redacción es sencilla y concreta para que pueda ser entendida fácilmente por los niños.

² Voki <http://voki.com/> es una herramienta web gratuita que permite la creación de avatares con audio.



Figura 34. Página de presentación

Fuente: Elaboración propia

- **Recomendaciones:** Esta sección contiene unas breves instrucciones pedagógicas. Es un material para el uso del adulto, sin embargo está redactada para que los niños puedan comprender el contenido de las mismas.

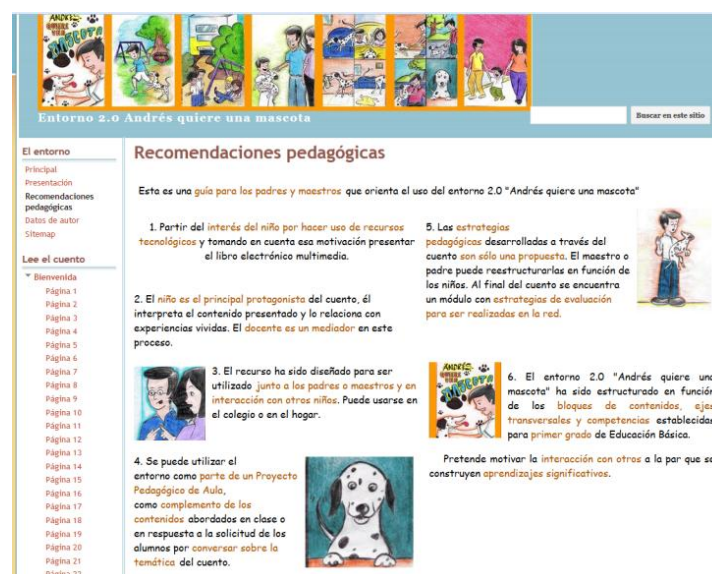


Figura 35. Página de recomendaciones pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

- **Datos del autor:** Se encuentran los datos de identificación y de contacto del autor del recurso.

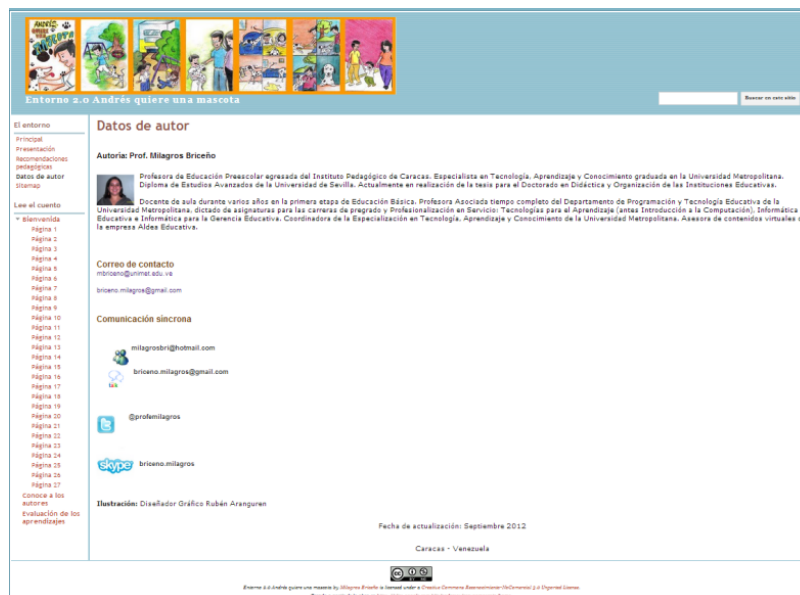


Figura 36. Página datos de autor

Fuente: Elaboración propia

La **segunda sección “Lee el cuento”**, está distribuida de la siguiente manera:

- **Bienvenida:** Comienza con una invitación a la lectura del entorno “*Andrés quiere una mascota*” y la realización de las estrategias propuestas. Seguidamente aparecen las instrucciones para la comprensión de las marcas multimedia y de los íconos presentes en el cuento, como se presenta en la figura 37.



Figura 37. Página Bienvenida

Fuente: Elaboración propia

- Páginas 1 a la 27: Son las páginas donde se desarrolla el cuento y las actividades asociadas. En las figuras 38 y 39 se muestran la primera página de la historia y la última, respectivamente.



Figura 38. Página 1 del cuento

Fuente: Elaboración propia



Figura 39. Página 27 del cuento

Fuente: Elaboración propia

- Conoce a los autores: Es una página donde se le explica a los niños que es el autor de un cuento y el ilustrador. También hay una actividad asociada a este contenido de aprendizaje (ver figura 40).

Conoce a los autores

El autor del cuento es Milagros Briceño, quien fue la persona que escribió esta historia.

El ilustrador es la persona que realizó los dibujos.

Conviértete en autor de una historia

Escribe un relato partiendo del cuento que acabas de leer.

Antes de comenzar a escribir piensa un poco en para qué y para quién escribes.

Presta atención al uso de mayúsculas y de los signos de puntuación

Sé creativo

Escribe una carta dirigida al ilustrador del cuento que se llama Rubén Aranguren.

Enlace a un sitio web con las estrategias de evaluación [Leer más](#)

Figura 40. Página conoce a los autores

Fuente: Elaboración propia

- Evaluación de los aprendizajes: Sólo esta página es un enlace directo para el módulo de evaluación de los aprendizajes, el enlace a esta página es destacado en la figura 41.



Figura 41. Enlace a la evaluación de aprendizajes

Fuente: Elaboración propia

Mapa de navegación del módulo de evaluación

La dirección web donde se encuentran las estrategias de evaluación es <http://ares.unimet.edu.ve/programacion/siteProg/Milagros/lem/evaluacion.htm>

La página principal de este módulo está formada por un breve texto para motivar el ingreso a cada estrategia de evaluación, seis enlaces para los tipos de actividades diseñadas con la herramienta Ardora y un enlace final (para el adulto) en el que se encuentra el recurso de la estrategia N° 8 (ver anexo 5).

A continuación se presentan dos figuras: la primera (figura 42) hace referencia a los elementos descritos en el párrafo anterior; la figura 43 muestra el mapa de navegación.



Figura 42. Página principal del módulo de evaluación

Fuente: Elaboración propia

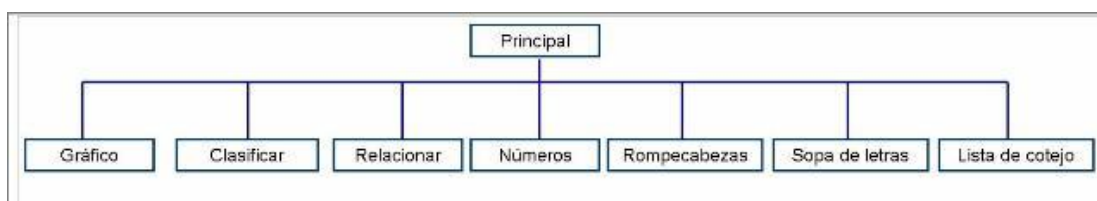


Figura 43. Mapa de navegación del módulo de evaluación

Fuente: Elaboración propia

En el siguiente apartado describe la herramienta Google Sites que es la que se ha utilizado para el diseño del entorno “Andrés quiere una mascota”.

III.2.1.2.2.4 Descripción de la herramienta Google Sites

Google Sites es una aplicación gratuita online que forma parte del paquete de aplicaciones de la empresa Google. Permite la creación de páginas web partiendo de plantillas predeterminadas o creando diseños propios. Se basa en la utilización de barras de edición sencillas de manejar, pero además si el usuario posee los conocimientos puede realizar ajustes en el código HTML de la página diseñada.

Se accede a través de la dirección web <https://sites.google.com/> la cual se cuenta vinculada con el servicio de correo electrónico de Google (Gmail).

Es un programa con amplias posibilidades de uso, permite elaborar sitios web en un tiempo breve y con pocos conocimientos tecnológicos. Además admite la edición compartida de los sitios web, favoreciendo la utilización personal de los entornos, apropiándose el lector del texto. Puede usarse con audiencias de diversas edades, todo depende del diseño instruccional, del para qué se va a utilizar.

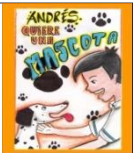
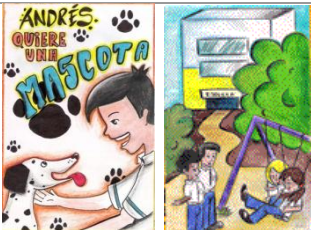
El entorno Google Sites diseñado se sustenta en principios pedagógicos para el desarrollo de la comprensión lectora con materiales que se adaptan con facilidad a los objetivos de la instrucción. Es una herramienta de gran alcance que incluye recursos multimedia apropiados para el aprendizaje de la lectura y escritura en la etapa infantil.


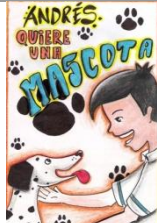
III.2.1.2.2.5 Guión instruccional

El guión instruccional consiste en mostrar de forma organizada la estructura de cada página del cuento, especificando las marcas multimedia, los medios visuales y auditivos relacionados con éstas y las estrategias pedagógicas que se abordan en cada parte del texto.

La siguiente tabla presenta cómo han sido articulados cada uno de los elementos pedagógicos y multimedia del entorno “*Andrés quiere una mascota*”:


Tabla 4. Guión instruccional del entorno “Andrés quiere una mascota”

Nº página	Marcas multimedia	Medios	Apariencia	Estrategias pedagógicas
Principal		Imagen		
		- Audio con Voki - Texto	Bienvenido al cuento Andrés quiere una mascota. En la siguiente página encontrarás un manual que te ayudará a la lectura del libro. ¡Adelante, comienza la aventura!	
Presentación		Imagen		
		Texto	Breve texto de motivación para la utilización del recurso: El entorno 2.0 "Andrés quiere una mascota", te permite repasar varios contenidos de primer grado, éstos son: palabras cortas y largas, oraciones, sustantivos, adjetivos, verbos, signos de puntuación, vocabulario, adición y sustracción, la audición, los seres vivos, la familia, formas e imágenes, orientación espacial, entre otros. El recurso te ayudará a la interacción con otros niños, padres y maestros . Además obtendrás aprendizajes significativos que ayudarán en tu desarrollo	

Recomendaciones pedagógicas		Imagen		
		Texto	Resumen de seis recomendaciones pedagógicas para la utilización del recurso. Está dirigido a los padres y maestros.	
Datos de autor		Imagen y texto	Presentación del autor del entorno y los datos de contacto	
Bienvenida		Imagen		
		Texto	Indicaciones para comprender las marcas multimedia presentes en el entorno	
		Cuadro de texto	Según el título, ¿de qué crees que tratará este cuento?	E1_A2 ³
1	parque	Nueva página de vocabulario	Espacio para el juego y la distracción de niños y adultos.	E2_A1
2	¡Ay mamá!	Audio	Partiendo de esta oración, ¿para qué sirven los signos de exclamación?	E2_A2
	Dora	Audio	¿Quién crees que es Dora?	E1_A2
3	¿Quién es Dora?	Audio	Partiendo de esta oración, ¿para qué sirven los signos de interrogación?	E2_A2

³ E1_A2 significa: Estrategia 1 _ Actividad 2. Esta nomenclatura será usada durante toda la tabla.

	mascota	Nueva página de vocabulario	Animal de compañía	E2_A1
	desayuno	Audio	En el desayuno Andrés comió frutas y pan preparados por mamá. Un vaso de leche bebió acompañado del abrazo de papá. Escribe una rima relacionada con lo que más te gusta desayunar.	E4_A3
4	comedor	Nueva página de vocabulario	Pieza destinada en las casas para comer	E2_A1
	Dora y yo estábamos en el parque	Audio	Cuenta el número de palabras que conforman esta oración y escribe tu respuesta	E5_A2
5			Página de lectura del cuento	
6	colegio	Nueva página de vocabulario	escuela	E2_A1
	juega con sus amigos	Audio	¿Cómo te sientes cuando juegas con tus amigos? ¿Cuál imagen viene a tu mente? Describe	E1_A5
	conversan	Nueva página de vocabulario	hablan, dialogan	E2_A1
	Andrés	Audio	Los sustantivos son palabras que sirven para nombrar personas, animales u objetos, por ejemplo: Andrés. Escribe otros dos sustantivos que aparezcan en esta página.	E5_A4
7	Andrés	Audio con Voki	Andrés es el único hijo en la familia. ¿Qué es para ti una familia?	E7_A1
	sus padres	Audio	¿Cuáles son los miembros que forman tu familia? ¿Qué hace cada uno de ellos?	E7_A1

	auto	Nueva página de vocabulario	Sinónimo de carro, automóvil, vehículo	E2_A1
8	responsabilidad	Audio con Voki	Conversa con tus padres sobre lo qué significa la responsabilidad.	E9_A2
	darle una oportunidad	Audio	¿Cuál oportunidad crees que le darán a Andrés? Comparte tus ideas con otra persona	E1_A2
9		Imagen	<p>¿Qué crees que pasará en el cuento?</p> 	E1_A1
	sorpresa	Audio	¿Alguna vez tus padres te han sorprendido con algo que querías? Escríbelo en un texto breve. Recuerda prestar atención al uso de las mayúsculas.	E2_A5
	mediodía	Nueva página de vocabulario	opuesto a medianoche	E2_A1
10	padres de Andrés	Audio	Escucha las siguientes voces de personas	
	tienda	Audio	Escucha los siguientes sonidos emitidos por objetos	
	animales	Audio	Escucha los siguientes sonidos de animales... El sentido del oído nos permite diferenciar los diferentes sonidos del ambiente.	E2_A5
		Ventana textual	Es importante escuchar las palabras para determinar cuáles son acentuadas y cuáles no. Sigue las instrucciones para realizar la actividad propuesta en la próxima página.	E2_A5
	perro dalmata	Audio	Perro es una palabra no acentuada y dalmata es una palabra acentuada. Escucha las siguientes palabras y comparte con un compañero en cuáles se hace énfasis en la sílaba acentuada: mascota, mamá, desayuno, mediodía.	E2_A5
	cachorro	Nueva	Perro de poco tiempo	E2_A1

		página de vocabulario		
11	encargado	Audio	Las palabras largas están formadas por tres o más sílabas, por ejemplo: encargado.	E5_A3
	tienda	Nueva página de actividades en Jclic	Las palabras cortas están formadas por una o dos sílabas, ejemplo: tienda. Completa las dos actividades diseñadas con la aplicación Jclic	E5_A3
12	certificado de nacimiento	Audio	Un certificado de nacimiento es un papel donde se expresan datos del animal: cuándo nació, qué raza es, ... Inventa un certificado de nacimiento para la perrita dálmata. Presta atención al uso de las mayúsculas y de los signos de puntuación.	E2_A2 E2_A5
	tarjeta de vacunación	Nueva página de vocabulario	Papel para el registro de las vacunas colocadas a un animal.	E2_A1
13	casa	Cuadro de texto	Andrés soñó que en su casa había una pareja de perros dálmatas y tuvieron muchísimos perritos. Una vez la perra tuvo 15 cachorros y en otra oportunidad tuvo 26 cachorros. ¿Cuántos cachorros tuvo en total?	E6_A1
	Andrés	Nueva página con actividad en Jclic	Escribe el nombre de tres objetos que comiencen con la misma letra que Andrés	E5_A5
14	patio	Nueva página de vocabulario	Espacio cerrado que en las casas o edificios se suele dejar al descubierto	E2_A1
	¡Tenemos una sorpresa para ti!	Audio	¿Cuántas palabras forman esta oración? Recuerda tomar nota del número	E5_A2
15	vio	Nueva	Los verbos son palabras que indican acción, por ejemplo: vio. Completa las dos	E5_A4

		página con actividad en JClíc	actividades diseñadas con la aplicación JClíc.	
	¡Qué alegría!	Audio en Voki	Cuando piensas en algo alegre, ¿qué imagen viene a tu mente? ¿Cómo es esa imagen?	E1_A5
16	tareas	Audio	¿Cuáles podrían ser las nuevas tareas de Andrés?	E1_A1
	bañarla, sacarla a pasear, limpiar sus necesidades, ponerle límites.	Nueva página con actividad en JClíc	La coma sirve para separar una enumeración como en la primera parte de esta pagina. Escribe una oración donde uses la coma para enumerar.	E2_A5
	veterinario	Nueva página de vocabulario	Persona que cura las enfermedades de los animales	E2_A1
17	prometió	Cuadro de texto	Andrés anotó en un cuaderno todas las tareas, si el cuaderno tenía 21 páginas y Andrés utilizó 3 páginas. ¿Cuántas páginas le quedan al cuaderno?	E6_A1
18		Audio	Adivinanza: Es quien vigila la casa, quien avisa si alguien pasa, aunque algunas travesuras puede hacer, fiel amigo del hombre es... el perro. Ahora te invito a escribir una adivinanza relacionada con el cuento.	E4_A4
	se divertían a montones	Nueva página de vocabulario	se divertían mucho	E2_A1
19	tremenda	Nueva página con actividad en JClíc	Los adjetivos son palabras que sirven para describir, ejemplo: grande, bonito, suave, poco. Completa las dos actividades diseñadas con la aplicación JClíc	E5_A4
20		Cuadro de	¿Cómo te sentirías si fueras Andrés?	E2_A2

		texto		E2_A5
21		Cuadro de texto	Cuenta cada una de las oraciones que forman la siguiente página.	E5_A1
22	mucho	Nueva ventana de actividades en Jclíc	Recuerda que los adjetivos sirven para describir. Actividades en Jclíc para reforzar el concepto de adjetivos.	E5_A4
		Cuadro de texto	¿Qué crees que pasará en el cuento? Comparte tus ideas con un niño, tu maestro o tus padres.	E4_A2
23	algo.	Ventana con texto	Los puntos son utilizados para separar oraciones. ¿Cuántos puntos hay en esta página? Escribe tu respuesta	E2_A2
24			Página de lectura del cuento	
25	Estación de Bomberos	Nueva página de vocabulario	Es el lugar de trabajo de estos profesionales	E2_A1
26	visitarla	Audio con Voki	¿Qué opinas de lo dicho por el señor bombero? Comparte tus ideas con otro compañero	E2_A2 E2_A5
		Cuadro de texto	Un regla para mejorar la ortografía es que antes de las letras “P” o “B” se escribe “M”, por ejemplo: ampolla, campo, cambur, tambor. En la siguiente página encuentra dos palabras que cumplan con esa regla.	E2_A4
27			Página de lectura del cuento	
Conoce a los autores	autor	Audio con Voki	Conviértete en autor de una historia: Escribe un relato partiendo del cuento que acabas de leer. Antes de comenzar a escribir piensa un poco en para qué y para quién escribes. Presta atención al uso de mayúsculas y de los signos de puntuación.	E4_A1 E2_A2 E2_A5

	autor	Texto	El autor es la persona que escribió el cuento.	E9_A3
	ilustrador	Texto Cuadro de texto	El ilustrador es la persona que realizó los dibujos. Díctales a tus padres una carta dirigida al ilustrador del cuento.	E9_A3
	Estrategias de evaluación	Página web	Enlace a un sitio web con las estrategias de evaluación descritas en la propuesta tecnológica.	

Fuente: Elaboración propia

Este diseño instruccional y tecnológico constituye un acercamiento inicial del niño a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Para el éxito de estos primeros pasos es necesario la presencia mediadora del adulto, debido a que el niño se están enfrentando a nuevas herramientas y requiere del acompañamiento de los padres y maestros al momento de revisar el sitio web y leer las indicaciones para utilizar el entorno.

Como parte de la segunda fase de la investigación llamada “Cambios”, se procedió a describir el entorno creado utilizando la herramienta Google Sites. La descripción del recurso estuvo dirigida a la presentación del diseño y guión instruccional reformulados de acuerdo a la evaluación del mismo presentada por Briceño (2010).

Con este último paso, se da por concluida la segunda fase de la investigación.

III.2.1.3 I Momento: Aplicación en el aula

La fase de aplicación en el aula consiste en la utilización del material educativo multimedia en dos salones de primer grado.

El primer paso es el diseño y validación de los instrumentos que permiten la recolección de la información, lo cual es ampliado en el apartado III.6.

Posteriormente se utilizará el recurso en las aulas seleccionadas y se realizará el registro de los resultados. En el capítulo IV se describe el proceso metodológico seguido en la fase de aplicación del recurso.

III.2.1.4 II Momento: Análisis de resultados

La última fase de la investigación consistió en la descripción de los resultados obtenidos y en el establecimiento de las conclusiones.

Además se presentaron los resultados de la investigación de acuerdo al alcance de los objetivos. Esto se desarrolla en el capítulo V del proyecto.

En el próximo apartado se describe la población y muestra seleccionada para la investigación.

III. 3 Población y muestra

El siguiente apartado se centra en quienes serán los sujetos objetos de estudio.

La muestra se refiere la unidad de análisis (personas, organizaciones, etc.) que van a ser medidos de acuerdo al problema a investigar (Sampieri, Fernández y Baptista, 1994), es decir, es un subgrupo de la población general de la investigación.

La población serán niños de seis y siete años que estén cursando el primer grado de Educación Básica en un instituto privado ubicado en el Área Metropolitana de Caracas. La muestra serán dos salones de primer grado con aproximadamente 32 alumnos cada uno.

Los sujetos seleccionados para aportar información serán los siguientes:

- Docentes de los dos grupos: son los responsable de planificar y desarrollar las actividades de inclusión del recurso en el aula.
- Niños: Es la población usuaria del producto.

- Padres: Se contará con la participación de los padres de los niños, los cuales también acompañarán el desarrollo de las actividades propuestas en el recurso.

Los sujetos seleccionados para brindar información fueron seleccionados intencionalmente dados los objetivos de la investigación.

III.3.1 Selección de la muestra (institución)

La institución seleccionada es el Colegio Don Bosco, ubicado en la avenida San Juan Bosco entre la 6ta y 7ma transversal de la Urbanización Altamira de la Ciudad de Caracas en Venezuela.

El Colegio Don Bosco es una institución de carácter privado, perteneciente a la red educativa de la Congregación Salesiana y a la Asociación Venezolana de Escuela Católicas (AVED) sin recibir subsidio económico. Fue fundado en el año 1944 con motivo de la celebración de los cincuenta años de la llegada de los Salesianos a Venezuela, y en particular a la ciudad de Caracas.

La filosofía y el proyecto educativo salesiano consiste en vivir la espiritualidad de San Juan Bosco, fundador de esta congregación religiosa; para Don Bosco, era importante educar desde la prevención, es decir, estar presente entre los alumnos con valores y metodologías educativas apropiadas para impedir situaciones conflictivas entre los estudiantes. Por eso su labor educativa, continuada por los salesianos, se sostiene en el sistema Preventivo, el cual

...consiste en dar a conocer las prescripciones y reglamentos de un instituto, y vigilar después de manera que los alumnos tengan sobre sí el ojo solícito del director o de los asistentes, los cuales, como padres amorosos, hablan, sirven de

guía en toda circunstancia, dan consejos y corrigen con amabilidad; que es como decir poner a los alumnos en la imposibilidad de faltar. Este sistema descansa por entero en la razón, en la religión y el amor; excluye, por consiguiente todo castigo violento y procura alejar aún los suaves (Bosco, 1877, p. 3).

La población que atiende esta Institución Educativa Privada, son niños, adolescentes y jóvenes provenientes principalmente de los Palos Grandes, La Castellana, Altamira, Santa Eduvigis, Terrazas del Ávila y Urbanización Miranda, todas zonas residenciales cercanas al Colegio. Sin embargo, también hay niños provenientes de zonas más alejadas pero que no constituyen la mayoría de la población.

La 1ª y 2ª etapa poseen un horario de actividades desde las 7:10 hasta las 13:30 3ª etapa y media diversificada algunas tardes extiende su horario hasta las 15:00.

Se cuenta con una planta física con espacios para el estudio (salones), la recreación (tres canchas de usos múltiples y una piscina), el estudio de áreas específicas (laboratorios de informática, química-biología, física y dibujo), una biblioteca, un centro de audiovisuales y el espacio para el desarrollo de las actividades administrativas.

El colegio abarca desde el primer grado de Educación Primaria hasta el último año del Ciclo Diversificado. Tiene una población aproximada de 800 alumnos tanto de género masculino como femenino.

El personal docente que labora en el colegio está compuesto por 28 profesores: 8 son de la primera y segunda etapa; 20 son de tercera etapa y media diversificada, contando en ese grupo tres coordinadores (el de 1ª y 2ª etapa, 3ª etapa y media

diversificada y el de pastoral). Además del personal de dirección: director, subdirector y administrador.

Para efectos de la investigación, es una muestra no probabilística porque su selección depende de la decisión del investigador (Sampieri, Fernández y Baptista, 1994). La selección de este tipo de muestra brinda la ventaja de ser útil para un estudio que “requiere no tanto de una representatividad de elementos de una población, sino de una cuidadosa y controlada elección de sujetos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema” (p. 231).

III.3.2 Selección de los sujetos de la muestra en la institución

III.3.2.1 Alumnos

Los alumnos seleccionados fueron los dos salones de primer grado de la institución. Una de las secciones cuenta con 31 alumnos y la otra con 32 alumnos, para un total de 63 estudiantes de primer grado de Educación Primaria.

III.3.2.2 Docentes

Los docentes son las dos maestras de aula de primer grado junto con las dos profesoras de Informática, para un total de 4 docentes involucradas en la investigación

III.3.2.3 Padres

De acuerdo a la cantidad de alumnos, se cuenta para la investigación con un total de 63 padres, madres o representantes de los niños.

III.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas y/o instrumentos utilizados para la recogida y análisis de la información serán los siguientes:

- Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases.
- Cuestionario para realizar un diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura.
- Observación de las reuniones de grupo con los niños para determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula.
- Grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula.
- Observación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia.
- Grabación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia.
- Observación de las reuniones de grupo con los niños para determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia utilizado.
- Grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia utilizado.

- Cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.
- Cuestionario de cierre a los docentes para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

III.4.1 Definición de las técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Por ejemplo: la observación directa, la encuesta (entrevista o cuestionario), el análisis documental, análisis de contenido, entre otros.

Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Ejemplo: fichas, formatos de cuestionario, guías de entrevista, lista de cotejo, grabadores, escalas de actitudes u opinión, entre otros.

III.4.1.1 Encuesta

III.4.1.1.1 Entrevista

Kerlinger y Lee (2002) señalan que la entrevista “es una situación interpersonal cara a cara donde una persona (el entrevistador) le plantea a otra persona (el entrevistado) preguntas diseñadas para obtener respuestas pertinentes al problema de investigación” (p. 631).

Para León y Montero (2003) la entrevista es una “forma de acceder a la información, es directa, flexible; el entrevistador puede animar a responder, puede repetir la pregunta si se ha dado cuenta de que su interlocutor no la ha comprendido bien” (p. 59). Las desventajas de esta técnica es que puede ser muy costosa en tiempo, dinero y formación de los entrevistadores.

En la presente investigación el tipo de entrevista utilizado será estandarizada, en la cual las preguntas, secuencia y redacción son fijas (Kerlinger y Lee, 2002). Los aspectos que se registrarán en la entrevista han sido redactados de antemano a la aplicación de la misma.

Tomando en consideración los planteamientos de Kerlinger y Lee (2002), algunos criterios a tomar en cuenta para la redacción de las preguntas de la entrevista serán:

- Revisar que las preguntas estén relacionadas con el problema de investigación.
- Elegir de forma apropiada el tipo de pregunta.
- El reactivo (afirmación) sea claro y sin ambigüedades.
- Evitar la redacción de preguntas de tipo conducente.
- Evitar que las preguntas demanden conocimiento e información que el entrevistado no posee.
- Usar técnicas especiales para obtener información que el entrevistado pueda negarse a proporcionar.
- Evitar que las preguntas estén cargadas de deseo de aceptación social.

Para finalizar, al momento de aplicar una entrevista, Sampieri, Fernández y Baptista (1994) recomiendan que el entrevistador sea amable con el fin de generar confianza en el entrevistado y después de la entrevista preparar un informe donde se señale si el sujeto se mostraba sincero, la manera cómo respondió, el tiempo que duro la entrevista, el lugar donde se realizó, las características del entrevistado, los contratiempos que se presentaron y la manera cómo se desarrolló la entrevista.

III.4.1.1.2 Cuestionario

Un cuestionario “consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (Sampieri, Fernández y Baptista, 1994, p. 285). Está formado por las preguntas, categorías de respuesta, instrucciones de cómo debe responderse, breve agradecimiento al respondiente y también se recomienda agregar una carátula de presentación o carta donde se presente el propósito del cuestionario y se garantice la confidencialidad. Al respecto, los autores anteriores consideran que las instrucciones son tan importantes como las preguntas por tanto deben ser escritas con claridad y adecuadas al nivel de los sujetos consultados.

El mismo está formado por preguntas cerradas, las cuales “contienen categorías o alternativas de respuesta que han sido limitadas” (p. 285) y el usuario debe elegir una o varias alternativas. “En otras ocasiones deben jerarquizar opciones” (p. 287).

También se pueden formular preguntas abiertas que permiten la expresión de las ideas del sujeto y son utilizadas en situaciones donde se desea profundizar en una opinión o conocer con detalles el motivo de un determinado comportamiento.

Sampieri, Fernández y Baptista (1994) recomiendan que para construir un cuestionario se analice cada variable para determinar qué tipo de pregunta puede

ser más confiables y válida para medir esa variable, de acuerdo con la situación del estudio (planteamiento del problema, características de la muestra, análisis que se piensa efectuar, etc.)

Por su parte, Zorrilla y Torres (1992) señalan algunas instrucciones para formular un cuestionario: relativamente pocas preguntas, agregar preguntas que se respondan en forma numérica, sean sencillas, no originen prejuicios, no sean indiscretas y preguntas que sean corroborativas.

Siguiendo las recomendaciones de Sampieri, Fernández y Baptista (1994) para el cuestionario diagnóstico que está dirigido a niños entre seis y siete años se utilizará escalas sencillas con iconos gráficos.

III.4.1.2 Observación

La técnica de la observación consiste en “el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas”. (Sampieri, Fernández y Baptista, 1994, p. 316). Puede ser de tipo participante o no participante; en la primera, el observador interactúa con los sujetos observados y en la segunda no ocurre esta interacción.

Zorrilla y Torres (1992) señalan que la observación se clasifica en estructurada o controlada y en no estructurada o no controlada. “La primera consiste en establecer de antemano los aspectos que se han de observar (...) En la segunda se anotan los hechos observados sin recurrir a la ayuda de técnicas especiales” (p. 68).

Landeau (2005) expresa que la observación estructurada se realiza “conociendo de antemano los hechos y características que se van a identificar y registrar” (p. 55); siendo por ello una técnica empleada en estudios sistemáticos. “Para este

procedimiento la situación y problema tienen que estar relativamente bien especificados, y como se tiene conocimiento de lo que se desea analizar, se observan los aspectos precisos sobre los objetivos del estudio” (p. 55).

Según Sampieri, Fernández y Baptista (1994), los pasos para construir un sistema de observación son:

- 1.- Definir con precisión el universo de aspectos, eventos o conductas a observar.
- 2.- Extraer una muestra representativa de los aspectos, eventos o conductas a observar.
- 3.- Establecer y definir las unidades de observación.
- 4.- Establecer o definir las categorías y subcategorías de observación.
- 5.- Seleccionar a los observadores
- 6.- Elegir el medio de observación (puede observarse directamente y ser codificada, filmarse y analizarse).
- 7.- Elaborar las hojas de codificación.
- 8.- Proporcionar entrenamiento de codificadores.
- 9.- Calcular la confiabilidad de los codificadores.

Kerlinger y Lee (2002) señalan que “la tarea fundamental del observador consiste en asignar categorías a los comportamientos” (p. 664). Una escala de calificación de categorías presenta a los observadores varias categorías, de donde ellos eligen la que mejor caracteriza el comportamiento del objeto que se califica. También puede

utilizarse una escala de calificación numérica, simplemente añadiendo números antes de cada categoría.

En la presente investigación se realizará una observación de tipo participante de forma estructurada, realizada por medio de una observación directa y de grabaciones del trabajo de los niños.

III.4.2 Diseño y validación de los instrumentos

III.4.2.1 Diseño de los instrumentos

Los instrumentos que se utilizarán en la aplicación del entorno multimedia han sido adaptados de los cuestionarios elaborados por la Dra. María Elena Garassini (2005) para la tesis doctoral titulada *“Diseño de un software para el desarrollo del lenguaje escrito desde un enfoque funcional”*. Se han elegido estos instrumentos porque han sido elaborados con la finalidad de servir como insumos durante la aplicación de un software educativo.

Garassini (2005) señala que “la evaluación externa realizada por los niños puede ser considerada una de las más importantes puesto que algunos aspectos sólo pudieron ser realmente evaluados observando a los usuarios en acción” (p. 499). Por otra parte, la opinión de los docentes usuarios permite corroborar que el programa alcanza los objetivos propuestos. En el caso de esta investigación, los instrumentos que se ajustarán pretenden describir de forma objetiva el proceso de aplicación del recurso, además de recopilar las impresiones de los docentes y alumnos que conforman la población investigada.

Los instrumentos que se utilizarán durante la aplicación del entorno multimedia *“Andrés quiere una mascota”* son los siguientes:

- Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases.
- Cuestionario para realizar un diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura.
- Observación de las reuniones de grupo con los niños para determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula.
- Observación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia.
- Observación de las reuniones de grupo con los niños para determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia utilizado.
- Cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.
- Cuestionario final a los docentes para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

A continuación se describen las principales características de cada uno de los instrumentos:

III.4.2.1.1 Entrevista inicial

Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases.

La entrevista fue seleccionada por ser un instrumento de recolección de información que permite profundizar los datos en los temas seleccionados para recabar información. Para Sampieri, Fernández y Baptista (2003), el propósito de las entrevistas es obtener respuestas sobre el tema, problema o tópicos de interés en los términos, el lenguaje y la perspectiva del entrevistado.

Para la entrevista inicial a los docentes se partió del instrumento diseñado por Garassini (2004), la cual es una adaptación de la entrevista creada por Cabero (2000) para la investigación titulada *“Los usos de los medios audiovisuales, informáticos y las nuevas tecnologías en los centros andaluces”*.

Será de tipo estandarizada, metodológicamente es un cuestionario que se administra de forma oral, donde a todos los participantes se les hacen las mismas preguntas, siguiendo la misma frecuencia. Se utilizará una grabación para registrar las respuestas de los entrevistados. Las respuestas a cada uno de los aspectos de la entrevista serán categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Se aplicará a los docentes de aula para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura, cómo utilizan recursos informáticos y posteriormente establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases.

Las cuatro dimensiones de la entrevista son las siguientes:

- a. Aspectos generales y personales del docente.
- b. Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura
- c. Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos.
- d. Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.

Los indicadores por dimensión están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 5. Indicadores por dimensión de la entrevista inicial

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores
Conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases	Aspectos generales y personales del docente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edad 2. Género 3. Títulos obtenidos 4. Cargo y años de antigüedad en la institución 5. Años de experiencia docente 6. Edad de los niños atendidos 7. Nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil
	Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descripción de las estrategias utilizadas por el docente 2. Orientaciones utilizadas para la toma de decisiones con respecto a las estrategias empleadas 3. Objetivos o experiencias claves a ser incluidas en la planificación de aula o institucional
	Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipos de medios presentes en el aula o la institución 2. Propiedad de los materiales 3. Adecuación de los materiales 4. Frecuencia de uso

	Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Existencia de espacios y recursos físicos 2. Responsable 3. Dificultades para utilizar los recursos y espacios
--	---	---

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

El protocolo de la entrevista se encuentra en el anexo 6. 1

III.4.2.1.2 Cuestionario diagnóstico

Cuestionario para realizar un diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura

El cuestionario diagnóstico tiene como propósito realizar un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y escritura. Adicionalmente permitirá conocer el uso que hace del niño de la computadora.

Ha sido elaborado partiendo de los contenidos básicos del programa de estudio de primer grado de Educación Básica, específicamente del área de lengua y literatura, los mismos se encuentran resumidos en la red semántica presentada al inicio del presente capítulo.

Será de tipo escrito, se administrará a todos los niños, en el mismo tiempo y lugar. Las respuestas a cada uno de los aspectos del cuestionario serán categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Siguiendo las recomendaciones de Sampieri, Fernández y Baptista (1994) para el cuestionario diagnóstico que está dirigido a niños entre seis y siete años se

utilizarán escalas sencillas con iconos gráficos, algunas preguntas abiertas y de completación.

Las cinco dimensiones del cuestionario diagnóstico son las siguientes:

- a. Aspectos generales y personales del niño
- b. Hábitos de lectura y escritura
- c. Uso del lenguaje escrito
- d. Comprensión de textos sencillos
- e. Aspectos referidos al uso de la computadora

Los indicadores por dimensión están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 6. Indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems
Conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases	Aspectos generales y personales del niño	1. Nombre y apellido	Respuesta abierta
		2. Edad	
		3. Género	Selección simple
	Hábitos de lectura y escritura	1. Frecuencia de lectura	Selección simple
		2. Frecuencia de escritura	Selección simple
		3. Tipo de materiales leídos	Selección múltiple
	Uso del lenguaje escrito	1. Escritura espontánea	Respuesta abierta
		2. Reconocimiento de sustantivos	Pareo de palabras con imágenes
		3. Completa oraciones	Selección simple

	Comprensión de textos sencillos	Lectura comprensiva con dos preguntas relacionadas	Selección simple
	Aspectos referidos al uso de la computadora	1. Presencia equipo tecnológico en casa	Selección simple
		2. Usos que da a la computadora	Selección simple
		3. Lectura de cuentos digitales	Selección simple

Fuente: Elaboración propia

En próximos apartados se describirá el proceso de validación de este instrumento.

En el anexo 6.2 se encuentra la primera versión del cuestionario diagnóstico a ser aplicado a los niños y luego los ajustes realizados producto de la validación de expertos.

III.4.2.1.3 Observación reuniones de grupo para inclusión del proyecto

Observación y grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula

La observación y grabación de las reuniones de grupo donde se aborda la inclusión del entorno multimedia tiene como propósito conocer la opinión de los niños acerca de la temática abordada, de las estrategias utilizadas y del plan de trabajo. Se hará una grabación de este momento de la jornada de trabajo en el aula para su posterior análisis.

Siguiendo las recomendaciones de Sampieri, Fernández y Baptista (1994), a continuación se presentan los pasos para construir el sistema de observación:

- 1.- El evento a observar es la reunión de grupo donde el docente converse con los niños sobre la inclusión del entorno “*Andrés quiere una mascota*” como espacio para el desarrollo de la lectura y escritura. Se hará una observación durante un lapso de 15 minutos aproximadamente.
- 2.- La muestra representativa de conductas a observar son las opiniones, comentarios, y sugerencias de los niños con respecto a la presentación de esta estrategia de aprendizaje.
- 3.- Las unidades de observación serán los niños de los dos salones de primer grado
- 4.- Las categorías y subcategorías de observación serán las siguientes:

Tabla 7. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías
Conocer la opinión de los niños acerca de la temática abordada, de las estrategias utilizadas y del plan de trabajo	Opinión acerca del tema	Nivel de acuerdo o desacuerdo
		Nuevas ideas sugeridas
	Estrategias a utilizar	Opinión acerca de las estrategias
		Otras ideas sugeridas
	Plan de trabajo	Nivel de acuerdo o desacuerdo
		Comentarios generales

Fuente: Elaboración propia

Estas categorías y subcategorías servirán de guía para orientar la conversación con los niños.

5.- El observador será el autor de la presente investigación

6.- El medio de observación será a través de una grabación que será analizada posteriormente

En el anexo 6.3 se encuentra la estructura del guión de observación.

III.4.2.1.4 Observación sesiones de clases de uso del recurso

Observación y grabación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia

La observación y grabación de las sesiones de clases donde se hará uso del material educativo multimedia tiene como propósito registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material. Para alcanzar este objetivo se realizarán dos procesos: registro a través de una lista de cotejo y grabación de una sesión de trabajo por aula.

Tomando en consideración las recomendaciones de Sampieri, Fernández y Baptista (1994), a continuación se presentan los pasos para construir el sistema de observación:

1.- Los eventos a observar son las sesiones de clases donde los niños hagan uso del entorno "*Andrés quiere una mascota*". Se hará una observación durante un lapso de 60 minutos aproximadamente.

2.- La muestra representativa de conductas a observar son rutina de trabajo, ritmo de trabajo, resultados de la clase, comentarios que realicen los niños, dudas presentadas.

3.- Las unidades de observación serán los niños de los dos salones de primer grado.

4.- Las categorías y subcategorías de observación serán las siguientes:

Tabla 8. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Rutina de trabajo	Manejo del recurso
		Dominio de los contenidos
		Ritmo de trabajo
		Seguimiento de instrucciones
		Resultados de la sesión
	Comentarios generales	Opinión acerca de las estrategias
		Otras ideas sugeridas
	Dudas presentadas	En relación al recurso
		En relación a los contenidos

Fuente: Elaboración propia

Estas categorías y subcategorías servirán de guía para la observación de las sesiones de clases.

5.- El observador será el autor de la presente investigación

6.- El medio de observación será a través de listas de cotejo y una grabación que serán analizadas posteriormente.

Serán observadas tres sesiones de clases por aula. En la primera sesión se realizará una grabación de los sucesos ocurridos durante los 60 minutos de utilización del entorno. Luego para la segunda y tercera sesión el observador completará una lista

de cotejo que refleja las categorías establecidas anteriormente. Se realizará el mismo procedimiento para ambos salones de primer grado.

Las dimensiones e indicadores de la lista de cotejo a utilizar durante la observación en el aula son las siguientes:

Tabla 9. Indicadores por dimensión de la lista de cotejo de observación

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Aspectos generales la sesión de clases	1. Fecha	Respuesta abierta
		2. Duración de la clase	
		3. N° de niños presentes	
	Rutina de trabajo	4. Manejo del recurso	Selección simple
		5. Dominio de los contenidos	Selección simple
		6. Ritmo de trabajo	Selección simple
		7. Seguimiento de instrucciones	Selección simple
		8. Resultados de la sesión	Selección simple
	Comentarios generales	9. Opinión acerca de las estrategias	Respuesta abierta
		10. Otras ideas sugeridas	Respuesta abierta
	Dudas presentadas	11. En relación al recurso	Selección simple y respuesta abierta
		12. En relación a los contenidos	Selección simple y respuesta abierta

Fuente: Elaboración propia

En el anexo 6.4 se encuentra la estructura del guión de observación y la lista de cotejo.

III.4.2.1.5 Observación reuniones de grupo para el cierre

Observación y grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia utilizado

La observación y grabación de la reunión de grupo de cierre del proyecto tiene como propósito determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado. Para alcanzar este objetivo se realizará una grabación de la sesión de trabajo en el aula.

Tomando en consideración las recomendaciones de Sampieri, Fernández y Baptista (1994), a continuación se presentan los pasos para construir el sistema de observación:

- 1.- El evento a observar es la reunión de grupo donde los niños harán el cierre del trabajo realizado en el entorno “Andrés quiere una mascota”. Se hará una observación durante un lapso de 20 minutos aproximadamente.
- 2.- La muestra representativa de conductas a observar son aprendizajes obtenidos, áreas de mejora y comentarios generales
- 3.- Las unidades de observación serán los niños de los dos salones de primer grado.
- 4.- Las categorías y subcategorías de observación serán las siguientes:

Tabla 10. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías
Determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado	Aprendizaje obtenidos	Expresión de contenidos aprendidos
		Fortalecimiento de la lectura y escritura
	Áreas de mejora	A nivel del recurso
		A nivel del contenido
	Comentarios generales	Opinión sobre el material utilizado
		Otros recursos y actividades a realizar

Fuente: Elaboración propia

Estas categorías y subcategorías servirán de guía para la observación de las sesiones de clases.

5.- El observador será el autor de la presente investigación

6.- El medio de observación será a través de una grabación que serán analizada posteriormente.

En el anexo 6.5 se encuentra la estructura del guión de observación.

III.4.2.1.6 Cuestionario final a los padres

Cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

El cuestionario tiene como propósito conocer la apreciación de los padres acerca del recurso multimedia “Andrés quieres una mascota” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Ha sido elaborado partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2004), el cual es una adaptación de la “Plantilla para la evaluación externas de los profesores dirigida a los docentes usuarios” (Garassini, 2005, Marques, 1995, 2002^a).

Será de tipo escrito, se administrará a todos los representantes de forma impresa, los padres podrán completarla desde sus hogares, oficinas, etc. durante el lapso de una semana. Deberá ser devuelta a la maestra de aula. Las respuestas a cada uno de los aspectos del cuestionario serán categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Las seis dimensiones del cuestionario son las siguientes:

- a. Aspectos generales del padre y/o representante
- b. Evaluación técnica del entorno
- c. Evaluación de los contenidos
- d. Evaluación de las actividades de aprendizaje
- e. Utilidad del recurso
- f. Comentarios generales

Los indicadores por dimensión están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 11. Indicadores por dimensión del cuestionario

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems
Conocer la apreciación de los padres acerca del recurso multimedia “Andrés quieres una mascota” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.	Aspectos generales del padre y/o representante	Nombre y apellido	Respuesta abierta
		Género	Selección simple
		Nivel de instrucción	Selección simple
	Evaluación técnica del entorno	Pantalla de presentación	Selección simple
		Distribución del menú	Selección simple
		Conjunto de actividades	Selección simple
		Temática del entorno	Selección simple
		Marcas multimedia	Selección simple
		Elementos gráficos	Selección simple
		Tipo de fuente	Selección simple
	Evaluación de los contenidos	Información adecuada y actual	Selección simple
		Contenidos no discriminativos	Selección simple
		Estructura y complejidad de los contenidos adecuados a la audiencia	Selección simple
		Imágenes adecuadas a la audiencia	Selección simple
	Evaluación de las actividades de aprendizaje	Actividades motivadoras	Selección simple
		Adecuadas a los objetivos	Selección simple
		Estimulan la iniciativa	Selección simple
		Motivación de los elementos lúdicos	Selección simple
		Ansiedad por el uso	Selección simple
		Versatilidad de las actividades	Selección simple
		Trabajo personalizado	Selección simple
		Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	Selección simple
	Utilidad del	Alcance de los objetivos	Selección simple

	recurso	Mejora el rendimiento académico	Selección simple
		Ventaja respecto a otros medios	Selección simple
	Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Respuesta abierta

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

El proceso de validación del cuestionario será descrito en próximos apartados de este capítulo.

En el anexo 6.6 se encuentra el cuestionario a ser aplicado a los padres y representantes, tanto la primera versión como los ajustes solicitados en la validación de expertos.

III.4.2.1.7 Cuestionario final a los docentes

Cuestionario final a los docentes para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

Para el cuestionario final a los docentes se partió del instrumento diseñado por Garassini (2005), Adaptación de la “Plantilla para la evaluación externas de los profesores dirigida a los docentes usuarios” (Garassini, 2005, Marques, 1995, 2002^a)

Es un cuestionario que se administrará de forma escrita. Las respuestas a cada uno de los aspectos de la entrevista serán categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Se aplicará a los docentes de aula para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

Las seis dimensiones del cuestionario son las siguientes:

- a) Aspectos generales y personales del docente.
- b) Evaluación técnica del entorno.
- c) Evaluación de los contenidos
- d) Evaluación de las actividades de aprendizaje
- e) Utilidad del recurso
- f) Comentarios generales

Los indicadores por dimensión están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 12. Indicadores por dimensión del cuestionario final

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems
Evaluar, junto a los docentes, las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.	Aspectos generales y personales del docente	Edad	Respuesta abierta
		Género	Selección simple
		Títulos obtenidos	Respuesta abierta
		Universidad donde lo obtuvo	Respuesta abierta
		Cargo en la institución	Respuesta abierta
		Años de antigüedad en la institución	Respuesta abierta
		Años de experiencia docente	Respuesta abierta
		Edad de los niños atendidos	Respuesta abierta
	Evaluación técnica del	Pantalla de presentación	Respuesta abierta
		Distribución del menú	Respuesta abierta

	entorno	Conjunto de actividades	Respuesta abierta
		Temática del entorno	Respuesta abierta
		Marcas multimedia	Respuesta abierta
		Elementos gráficos	Respuesta abierta
		Tipo de fuente	Respuesta abierta
	Evaluación de los contenidos	Información adecuada y actual	Respuesta abierta
		Contenidos no discriminativos	Respuesta abierta
		Estructura y complejidad de los contenidos adecuados a la audiencia	Respuesta abierta
		Imágenes adecuadas a la audiencia	Respuesta abierta
	Evaluación de las actividades de aprendizaje	Instrucciones	Respuesta abierta
		Nivel de dificultad	Respuesta abierta
		Actividades motivadoras	Respuesta abierta
		Adecuadas a los objetivos	Respuesta abierta
		Estimulan la iniciativa	Respuesta abierta
		Motivación de los elementos lúdicos	Respuesta abierta
		Ansiedad por el uso	Respuesta abierta
		Trabajo personalizado	Respuesta abierta
		Trabajo en grupo	Respuesta abierta
		Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	Respuesta abierta
	Utilidad del recurso	Alcance de los objetivos	Respuesta abierta
		Mejora el rendimiento académico	Respuesta abierta
		Ventaja respecto a otros medios	Respuesta abierta
		Tiempo de preparación del docente	Respuesta abierta
		Uso extraescolar del recurso	Respuesta abierta
	Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Respuesta abierta

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

El proceso de validación del cuestionario será descrito en el siguiente apartado.

El cuestionario se encuentra en el anexo 6.7. Se describe el borrador del cuestionario junto a la versión definitiva obtenida posterior a la validación de expertos.

III.4.2.2 Validación de los instrumentos

Para la validación de los cuestionarios utilizados durante la aplicación del entorno *“Andrés quiere una mascota”* se consultó con panel de expertos que son personas elegidas para que formulen su opinión (Briceño y Romero, 2012) en torno a la valoración de tres instrumentos distintos dirigidos a los niños, docentes y padres que conforman la muestra de la investigación.

Los pasos seguidos para el proceso de validación son explicados en los siguientes apartados.

III.4.2.2.1 Selección del panel de expertos

“La calidad de los resultados depende, sobre todo, del cuidado que se ponga en la elaboración del cuestionario y en la elección de los expertos consultados” (Martínez, 2005). Se optó por elegir personas competentes en la validación de instrumentos para conformar dos grupos de expertos:

- Un primer grupo conformado por siete docentes de aula con experiencia en el manejo de niños entre seis y siete años, provenientes de diversas instituciones educativas, el cual tuvo la responsabilidad de la valoración del cuestionario diagnóstico dirigido a los niños.

- Un segundo equipo interdisciplinario de siete expertos en tecnología educativa, metodología/estadística, diseño instruccional y lenguaje. Cada experto pudo aportar sus observaciones a los cuestionarios de cierre dirigidos a los padres y docentes.

Los grupos estuvieron condicionados por la disponibilidad de los expertos de participar en el proceso. A algunos se les consultó de forma personal y otros vía correo electrónico. No todos los expertos pensados con anterioridad aceptaron participar en la validación, la conformación definitiva de los grupos fue la siguiente:

- El primer grupo conformado por cinco docentes de aula con experiencia en el manejo de niños entre seis y siete años, provenientes de diversas instituciones educativas tanto públicas como privadas.
- El segundo equipo formado por seis expertos en tecnología educativa, metodología/estadística, diseño instruccional y lenguaje.

En el anexo 7 se encuentran los biogramas de cada especialista; para identificar los biogramas se colocan las iniciales de los nombres y apellidos de cada evaluador.

III.4.2.2.2 Elaboración de la guía de validación

La guía de validación presenta las siguientes características

1. Se formularon 11 preguntas de tipo cerrada y 2 preguntas de tipo abierta.
2. La escala de valoración fue SI/NO
3. Fue elaborado en la herramienta en línea Google Drive Formularios.

4. Las preguntas son sólo una guía para la validación de los instrumentos. Al final hay una pregunta abierta para que cada experto agregue los aspectos que considere relevantes.

La guía de validación estuvo conformada por las siguientes dimensiones e indicadores:

Tabla 13. Guía de validación

Propósito del instrumento	Dimensiones	Significado	Indicadores	Tipo de ítems
Evaluar los cuestionarios que servirán para recopilar información durante la aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota”.	Datos generales	Permite conocer la identificación del experto	· Nombre	Respuesta abierta
	Preguntas de los instrumentos	Permite conocer si las preguntas formuladas están en sintonía con el objetivo de la investigación y si estas permitirán recopilar la información para el análisis de los resultados de aplicación	· Orden de las preguntas · Redacción · Preguntas repetitivas · Lenguaje utilizado · Modificación de alguna pregunta · Añadir o quitar preguntas · Diseño de las preguntas	Selección simple
	Escala e indicadores	Conocer la opinión en torno a la escala utilizada y a la forma en que son presentados los indicadores	· Escala de acuerdo a la información a obtener · N° de preguntas por indicador · Orden de los indicadores	Selección simple
	Evaluación general	Permite conocer la opinión general en torno a los instrumentos	Apreciación de los instrumentos	Respuesta abierta

Fuente: Elaboración propia

La guía de validación se encuentra en el anexo 8 y en las siguientes direcciones Web:

Cuestionario a los niños:

https://docs.google.com/forms/d/1uB9hDOXMQtd0sej3XdgRQ75JJ8r2iHGeR_t7N-lHeic/viewform

Cuestionario a los padres:

<https://docs.google.com/forms/d/1zu5WWs0m8Rx6eTYCmai3ny7Ao17OYJO8njETUbfMoo/viewform>

Cuestionario a los docentes:

https://docs.google.com/forms/d/1LDb_DpmfrhyHE5Hoe12sITFXjjZeO2yX5a5XyQUsKs/viewform

Seguidamente se describirán los resultados del proceso de validación de los tres instrumentos señalados anteriormente.

III.4.2.2.3. Resumen de los resultados de la validación

A continuación se presenta un resumen estadístico de los resultados obtenidos en la consulta a los expertos que participaron en la validación de cada instrumento:

III.4.2.2.3.1 Validación del cuestionario diagnóstico dirigido a los niños

La primera dimensión es *Preguntas de los instrumentos*, conformada por los siguientes planteamientos:

Guía validación – Indicador 2 (GVN-I2)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: Las preguntas están dispuestas en orden lógico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	4	1

Tabla 14. GVN-I2. Orden de las preguntas

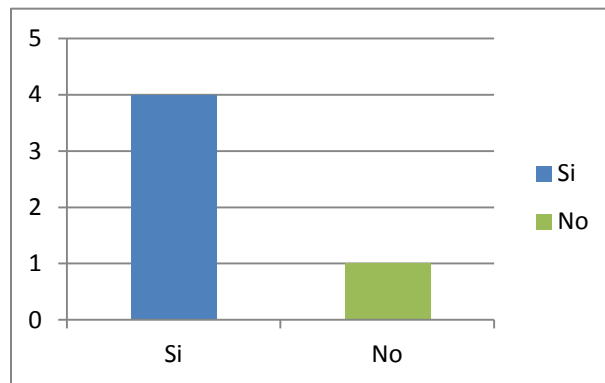


Gráfico 1. GVN-I2. Orden de las preguntas

Guía validación – Indicador 3 (GVN-I3)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: La redacción de las preguntas permite que se entiendan con facilidad

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	0

Tabla 15. GVN-I3. Redacción de las preguntas

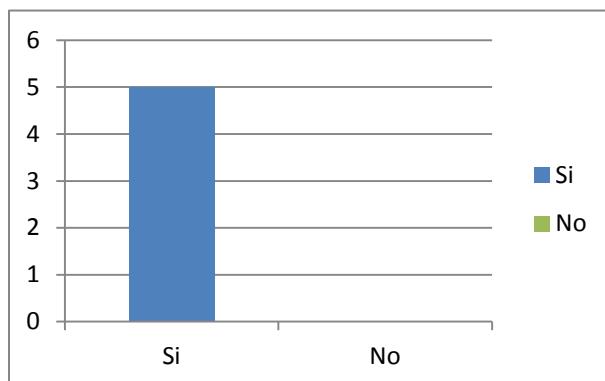


Gráfico 2. GVN-I3. Redacción de las preguntas

Guía validación – Indicador 4 (GVN-I4)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: De acuerdo a la redacción de las preguntas, estas son repetitivas

Opciones	Si	No
Nº de expertos	1	4

Tabla 16. GVN-I4. Repetición de las preguntas

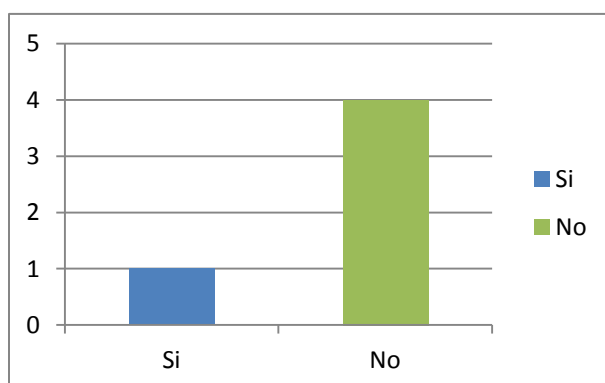


Gráfico 3. GVN-I4. Repetición de las preguntas

Guía validación - Indicador 5 (GVN-I5)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: Las preguntas poseen un lenguaje muy técnico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	1	4

Tabla 17. GVN-I5. Lenguaje de las preguntas

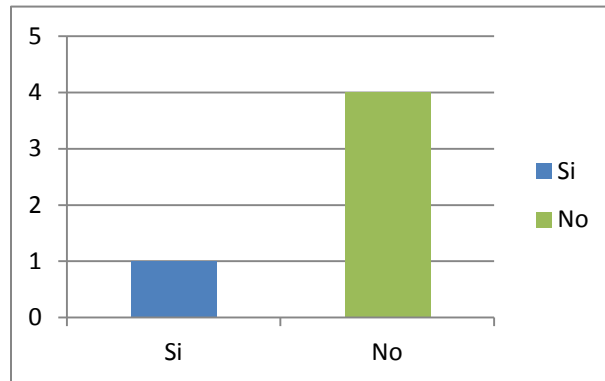


Gráfico 4. GVN-I5. Lenguaje de las preguntas

Guía validación - Indicador 6 (GVN-I6)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Modificaría alguna de las preguntas?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	2	3

Tabla 18. GVN-I6. Modificaciones de las preguntas

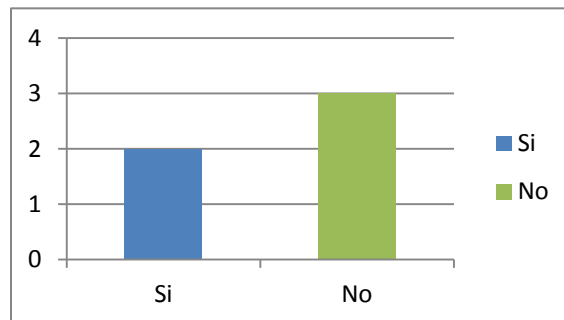


Gráfico 5. GVN-I6. Modificaciones de las preguntas

Guía validación - Indicador 7 (GVN-I7)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Añadiría alguna pregunta?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	1	4

Tabla 19. GVN-I7. Modificaciones de las preguntas

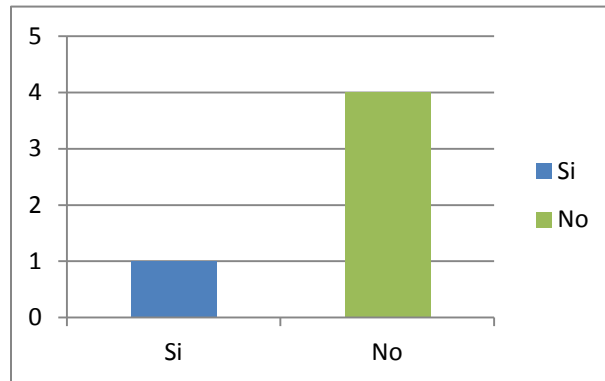


Gráfico 6. GVN-I7. Modificaciones de las preguntas

Guía validación - Indicador 8 (GVN-I8)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Quitaría alguna pregunta?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	5

Tabla 20. GVN-I8. Quitar preguntas

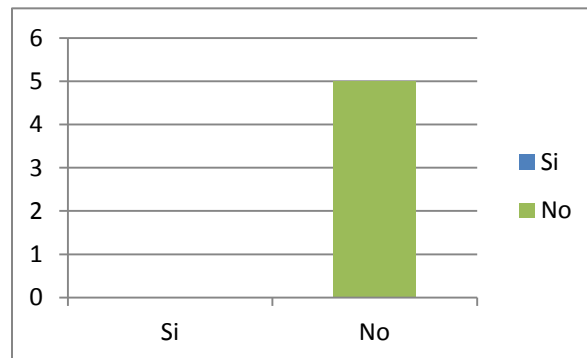


Gráfico 7. GVN-I8. Quitar preguntas

Guía validación – Indicador 9 (GVN-I9)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿El diseño de las preguntas ayudará a obtener la información buscada?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	0

Tabla 21. GVN-I9. Diseño de las preguntas

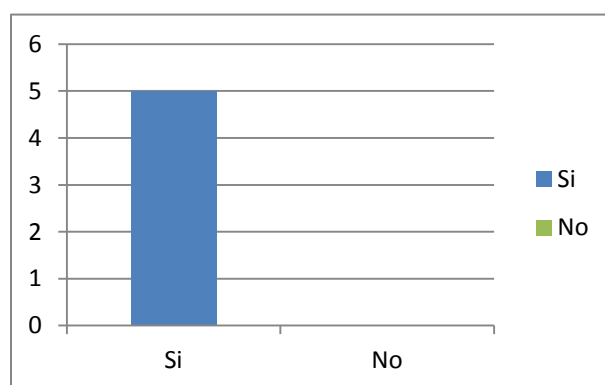


Gráfico 8. GVN-I9. Diseño de las preguntas

La segunda dimensión es *Escala e Indicadores* y está formada por las siguientes preguntas:

Guía validación – Indicador 10 (GVN-I10)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Con relación a la escala utilizada, ¿cree usted que es la adecuada para la información que se pretende obtener?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	0

Tabla 22. GVN-I10. Pertinencia de la escala

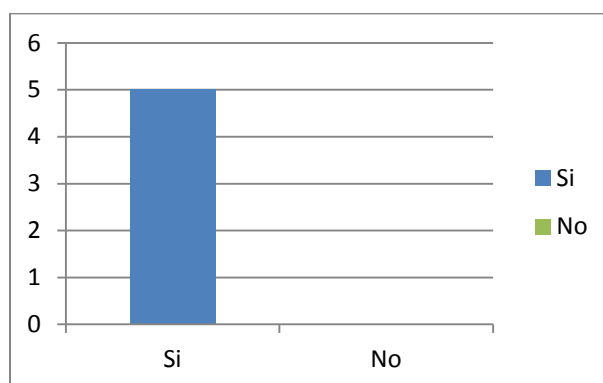


Gráfico 9. GVN-I10. Pertinencia de la escala

Guía validación – Indicador 11 (GVN-I11)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Con relación a los indicadores, en cada uno de ellos, las preguntas son suficientes

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	0

Tabla 23. GVN-I11. Nº de preguntas de los indicadores

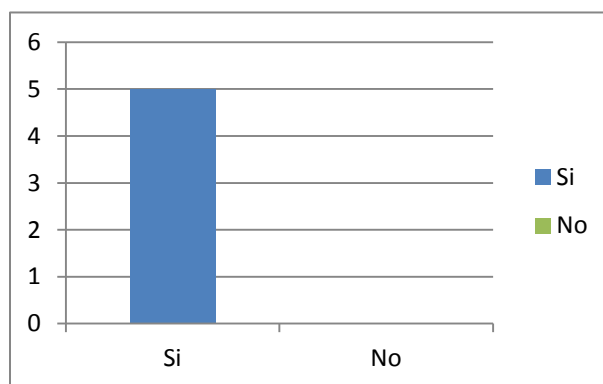


Gráfico 10. GVN-I11. Nº de preguntas de los indicadores

Guía validación – Indicador 12 (GVN-I12)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Los indicadores están dispuestos en orden lógico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	0

Tabla 24. GVN-I12. Orden de los indicadores

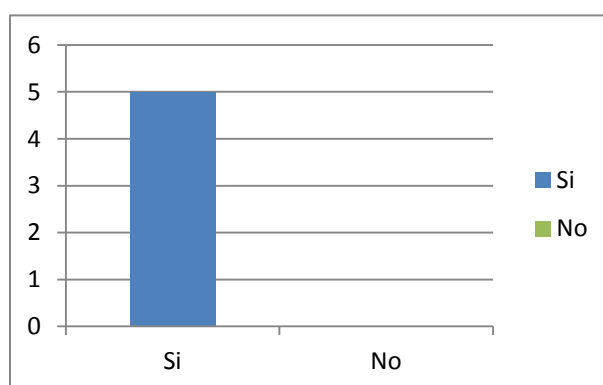


Gráfico 11. GVN-I12. Orden de los indicadores

La dimensión Evaluación General la conforma una única pregunta de tipo abierta:

Guía validación – Indicador 13 (GVN-I13)

Dimensión: Evaluación General

Indicador: Exprese su apreciación general del cuestionario a utilizar durante la aplicación del entorno "*Andrés quiere una mascota*"

Evaluadores	Comentarios
Evaluador 1	Antes de iniciar la evaluación, exploré el entorno de aprendizaje, el cual vi con mucho agrado, gracias a las gráficas, uso de colores, tipo y tamaño de letra, disposición de los textos, gadget, fácil manejo. En cuanto a lo estrictamente académico e instruccional, se encuentra acorde al nivel del estudiante, efectivamente fomenta el aprendizaje significativo, diversos procesos cognitivos,

	<p>el tema está asociado a un entorno muy común, como es el caso de las tan queridas mascotas y por otra parte posee instrucciones, claras y sencillas. Posteriormente paso a chequear el instrumento de evaluación de los estudiantes, aquí me confundo un poco, porque esperaba encontrar un instrumento post-uso del entorno, en este caso es más bien un diagnóstico previo a su presentación y uso.</p> <p>En cuanto al instrumento de evaluación: El uso de iconografía considero que es muy acertado puesto que es un apoyo a las respuestas, facilita aún más su comprensión y adicionalmente capta el interés del estudiante. Entre las preguntas que modificaría, estaría la e) Parte 2, esa debería referirse a escritura espontánea, puesto que al ser niños escolarizados es casi obligado que escriban a diario. Por último, agregaría una pregunta (si esta ayuda a obtener el objetivo, claro está).</p> <p>* ¿Te gustaría leer un cuento a través de la computadora? o, si prefiere leerlo de un libro o de la computadora. Así podrías obtener la conducta de entrada del estudiante hacia el entorno virtual.</p> <p>Como última sugerencia y partiendo de la experiencia, procuraría acortar el número de hojas (aunque no es largo el instrumento), para evitar desanimo del estudiante frente a un instructivo que pueda parecerles largo, sobre todo a esas edades donde aún son tan concretos.</p>
Evaluable 2	El aspecto positivo del cuestionario es su organización y estar muy precisas las preguntas, lo cual le da un aspecto organizado. Por otra parte, en el tipo de letra es pertinente su modificación, tratando de buscar una que se asemeje a la que utilizan es su escritura los niños de la edad expuesta (6 a 7 años). Con respecto a las imágenes unificar el estilo.
Evaluable 3	e) ¿Cada cuánto tiempo escribes en tu cuaderno, libreta, etc.? Selecciona sólo una respuesta. Esta pregunta puede confundir a los niños, porque en realidad ellos escriben todo el tiempo en su cuaderno. Si lo que se quiere es preguntarle si lo hacen de forma espontánea o libre, debería agregarse la especificación a la pregunta.
Evaluable 4	Me parece genial la idea que el docente sea capaz de determinar cuánto está leyendo su alumno y si logra comprender lo que alumno está leyendo y mejor aún que el mismo alumno mediante preguntas pueda auto-evaluarse en relación a la lectura darse cuenta de cuánto tiempo está leyendo, qué tipo de lectura se inclina más, etc.
Evaluable 5	Es un instrumento sencillo, bien elaborado que responde al objetivo para el cual fue diseñado. Resalto el uso de los íconos para una mejor comprensión por parte de los niños de las respuestas que debe seleccionar.

Tabla 25. GV-113. Evaluación general

De acuerdo a las observaciones realizadas por el panel de expertos los cambios que se realizarán en el cuestionario diagnóstico dirigido a los niños serán los siguientes:

- Agregar al final del cuestionario la siguiente pregunta: ¿Te gustaría leer un cuento a través de la computadora?
- Modificar la pregunta e de la parte II. Será sustituida por el siguiente texto: ¿Cada cuánto tiempo escribes de forma espontánea en tu cuaderno, libreta, etc.?

El cuestionario se encuentra en el anexo 6.7 donde se presenta la versión definitiva obtenida posterior a la validación de expertos.

III.4.2.2.3.2. Validación del cuestionario final de los padres

La primera dimensión es *Preguntas de los instrumentos*, conformada por los siguientes planteamientos:

Guía validación – Indicador 2 (GVP-I2)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: Las preguntas están dispuestas en orden lógico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 26. GVP-I2. Orden de las preguntas

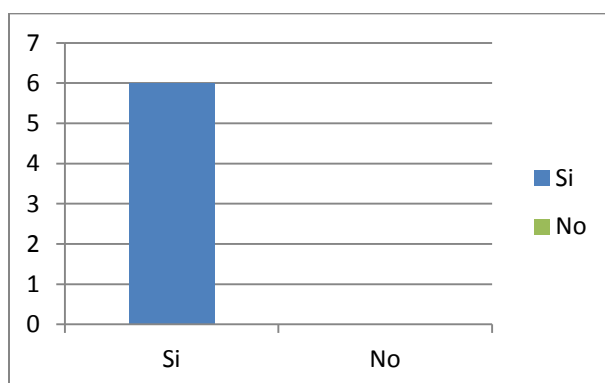


Gráfico 12. GVP-I2. Orden de las preguntas

Guía validación – Indicador 3 (GVP-I3)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: La redacción de las preguntas permite que se entiendan con facilidad

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 27. GVP-I3. Redacción de las preguntas

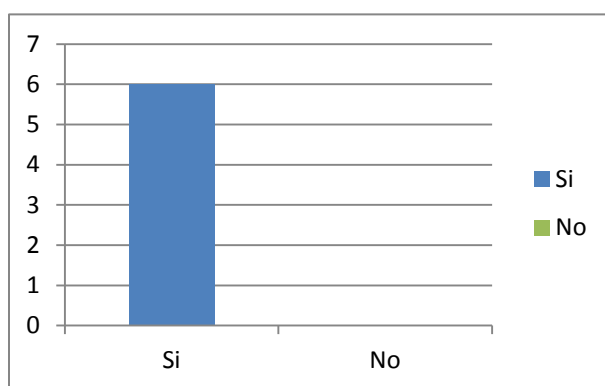


Gráfico 13. GVP-I3. Redacción de las preguntas

Guía validación – Indicador 4 (GVP-I4)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: De acuerdo a la redacción de las preguntas, estas son repetitivas

Opciones	Si	No
Nº de expertos	1	5

Tabla 28. GVP-I4. Repetición de las preguntas

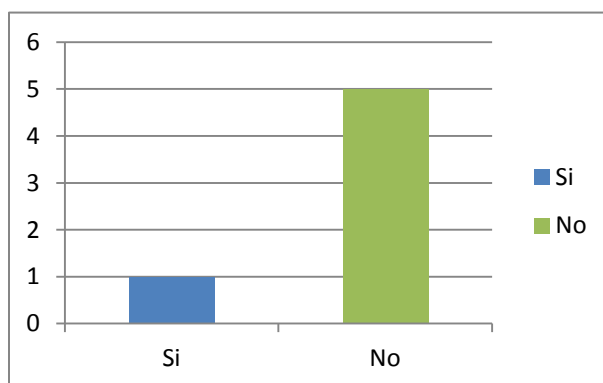


Gráfico 14. GVP-I4. Repetición de las preguntas

Guía validación – Indicador 5 (GVP-I5)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: Las preguntas poseen un lenguaje muy técnico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	1	5

Tabla 29. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas

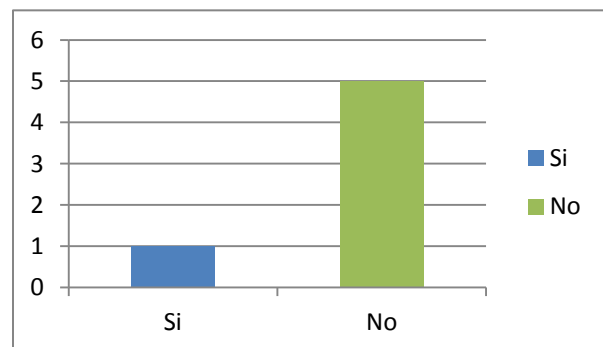


Gráfico 15. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas

Guía validación - Indicador 6 (GVP-I6)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Modificaría alguna de las preguntas?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	2	4

Tabla 30. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas

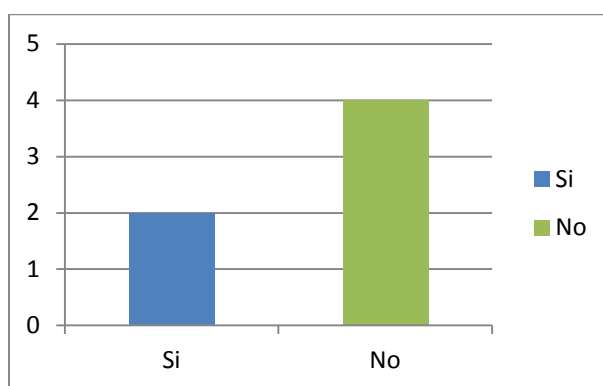


Gráfico 16. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas

Guía validación - Indicador 7 (GVP-I7)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Añadiría alguna pregunta?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	6

Tabla 31. GVP-I7. Añadir preguntas

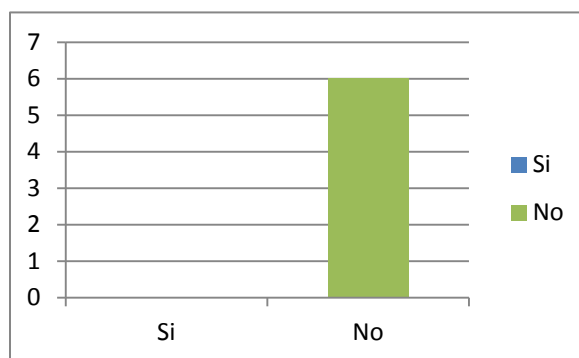


Gráfico 17. GVP-I7. Añadir preguntas

Guía validación – Indicador 8 (GVP-I8)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Quitaría alguna pregunta?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	6

Tabla 32. GVP-I8. Quitar preguntas

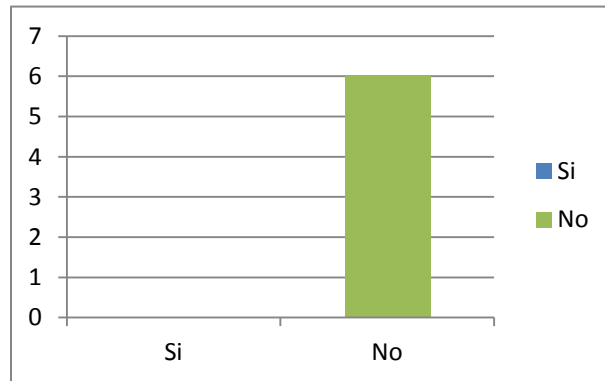


Gráfico 18. GVP-I8. Quitar preguntas

Guía validación – Indicador 9 (GVP-I9)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿El diseño de las preguntas ayudará a obtener la información buscada?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 33. GVP-I9. Diseño de las preguntas

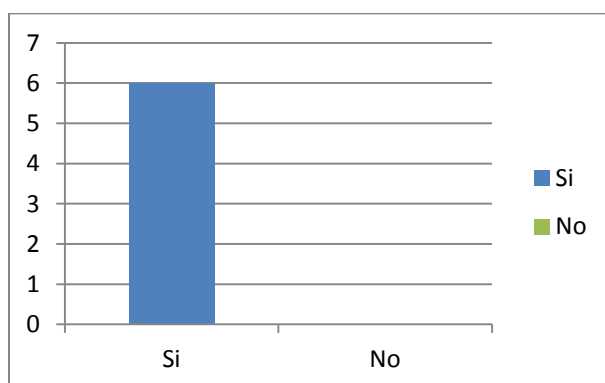


Gráfico 19. GVP-I9. Diseño de las preguntas

La segunda dimensión es *Escala e Indicadores* y está formada por las siguientes preguntas:

Guía validación – Indicador 10 (GVP-10)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Con relación a la escala utilizada, ¿cree usted que es la adecuada para la información que se pretende obtener?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	1

Tabla 34. GVP-10. Pertinencia de la escala

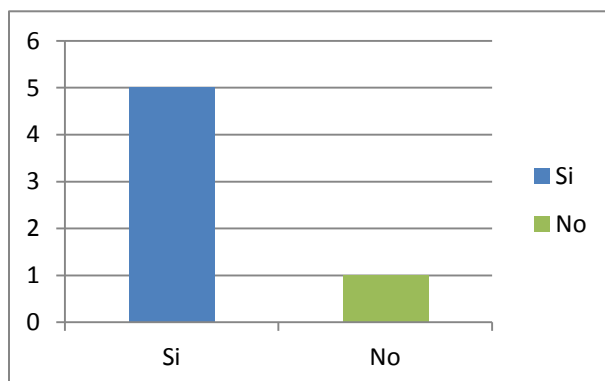


Gráfico 20. GVP-10. Pertinencia de la escala

Guía validación – Indicador 11 (GVP-11)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Con relación a los indicadores, en cada uno de ellos, las preguntas son suficientes

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 35. GVP-11. Nº de preguntas de los indicadores

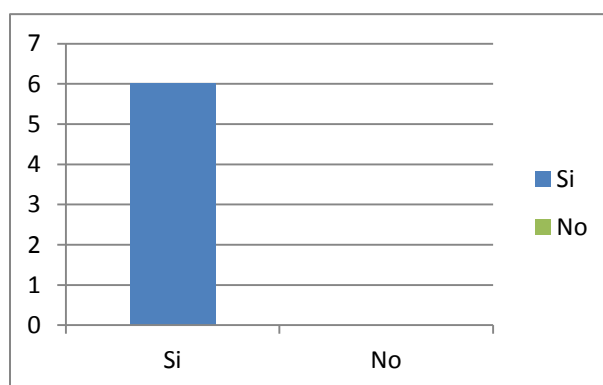


Gráfico 21. GVP-11. Nº de preguntas de los indicadores

Guía validación – Indicador 12 (GVP-12)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Los indicadores están dispuestos en orden lógico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 36. GVP-12. Orden de los indicadores

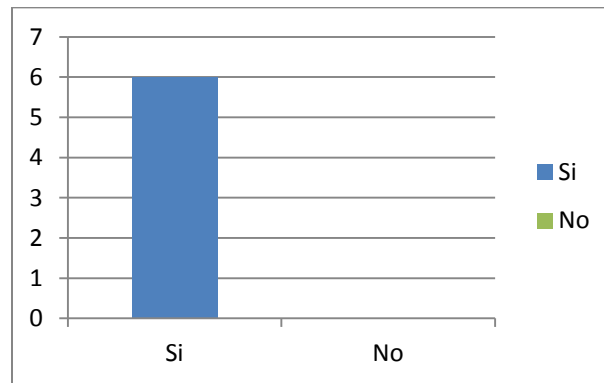


Gráfico 22. GVP-12. Orden de los indicadores

La dimensión Evaluación General la conforma una única pregunta de tipo abierta:

Guía validación – Indicador 13 (GVP-13)

Dimensión: Evaluación General

Indicador: Expresa su apreciación general del cuestionario a utilizar durante la aplicación del entorno "*Andrés quiere una mascota*"

Evaluadores	Comentarios
Evaluador 1	En la primera parte donde se indica nivel de estudio puedes evaluar agregar primaria, bachillerato o universitario nada más. En cuanto a la opción que las preguntas se respondan como un si o un no hubiese preferido no colocar al final comentarios sino el por qué de la respuesta, al menos en las más importantes para alcanzar con los objetivos propuestos.
Evaluador 2	Valoran aspectos pedagógico-tecnológicos y didácticos del recurso. Muy bien
Evaluador 3	Te invito a revisar la escala aun cuando esta que presentas es más fácil de tabular. En el punto que señalo que si modificaría preguntas realmente me refiero a la escala. Es importante medir la opinión que desea expresar la persona que está evaluando. Éxito
Evaluador 4	Habría que modificar la pregunta sobre si las actividades son motivadoras y generan el aprendizaje significativo, pues la mayoría no son educadores y no tienen la experticia.

Evaluador 5	Me parecen unos cuestionarios que son sencillos de entender pero que permiten recabar la información necesaria para el estudio que se pretende realizar. Para mí no es necesario hacer ninguna modificación
Evaluador 6	Aunque este cuestionario de validación es dicotómico y no permite incorporar detalles para mejorar lo que se evalúa, he contestado todo porque se acepta como adecuado el instrumentos dirigido a los padres. Sin embargo, para varios ítems he hecho algunas observaciones para su mejoría, pero fundamentalmente de estilo. (Las observaciones se encuentran en un documento adjunto enviado por correo electrónico)

Tabla 37. GVP-12. Evaluación general

De acuerdo a las observaciones realizadas por el panel de expertos los cambios que se realizarán en el cuestionario de cierre dirigido a los padres serán los siguientes:

- En la carta de presentación se cambiará la palabra “desventajas” por “limitaciones” y “multimedia” por “recurso”.
- En la pregunta de nivel de estudios se mantendrán las opciones consideradas anteriormente.
- El título de la parte II será “recurso multimedia”
- En la pregunta b de la parte II se cambiará la palabra “Banco” por “Conjunto”
- La pregunta f de la parte II será cambiada por “Tamaño y tipo de letra utilizado”
- La pregunta c de la parte III será cambiada por “Estructura y complejidad adecuados a los objetivos”
- La pregunta a de la parte IV será cambiada por “Nivel de motivación”

- ♦ La pregunta b de la parte IV será cambiada por “Adecuadas a los objetivos”
- ♦ Revisar la numeración de la parte V.
- ♦ La pregunta b de la parte V será cambiada por “Contribuye positivamente con el rendimiento académico de los alumnos”
- ♦ La pregunta c de la parte V será cambiada por “Su uso resulta ventajoso con respecto a otros medios didácticos (se aprende más de prisa, proporciona aprendizajes más significativos, es decir, aprendizajes de interés para los niños)
- ♦ La pregunta de la parte VI cambiarla por “Si tiene algún otro comentario evaluativo que pueda complementar los aspectos anteriores, por favor, escríbalos a continuación:”

El cuestionario se encuentra en el anexo 6.7 donde se presenta la versión definitiva obtenida posterior a la validación de expertos.

III.4.2.2.3.3 Validación del cuestionario final a los docentes

La primera dimensión es *Preguntas de los instrumentos*, conformada por los siguientes planteamientos:

Guía validación – Indicador 2 (GVP-I2)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: Las preguntas están dispuestas en orden lógico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 38. GVP-I2. Orden de las preguntas

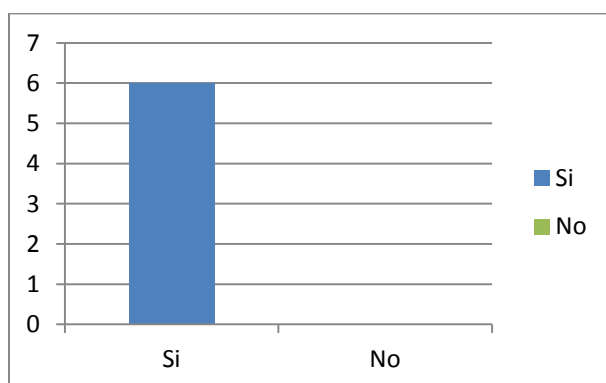


Gráfico 23. GVP-I2. Orden de las preguntas

Guía validación – Indicador 3 (GVP-I3)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: La redacción de las preguntas permite que se entiendan con facilidad

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 39. GVP-I3. Redacción de las preguntas

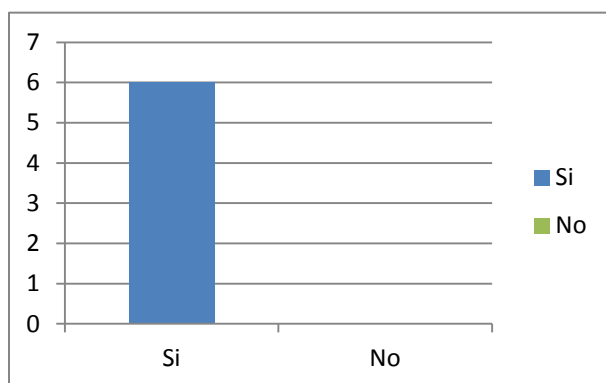


Gráfico 24. GVP-I3. Redacción de las preguntas

Guía validación – Indicador 4 (GVP-I4)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: De acuerdo a la redacción de las preguntas, estas son repetitivas

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	6

Tabla 40. GVP-I4. Repetición de las preguntas

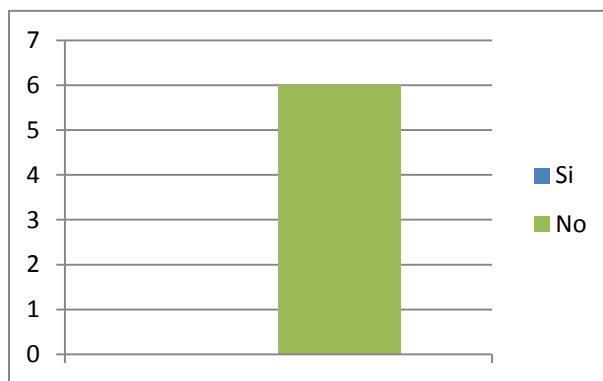


Gráfico 25. GVP-I4. Repetición de las preguntas

Guía validación – Indicador 5 (GVP-I5)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: Las preguntas poseen un lenguaje muy técnico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	6

Tabla 41. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas

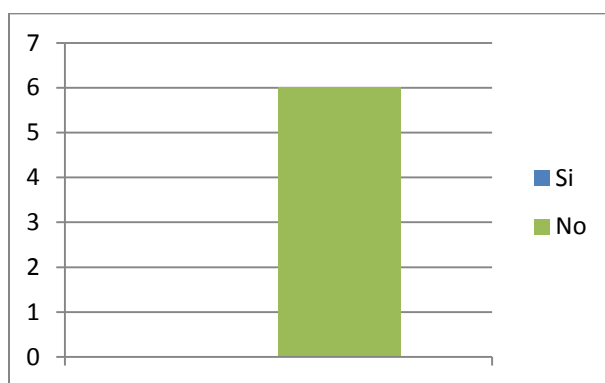


Gráfico 26. GVP-I5. Lenguaje de las preguntas

Guía validación – Indicador 6 (GVP-I6)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Modificaría alguna de las preguntas?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	2	4

Tabla 42. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas

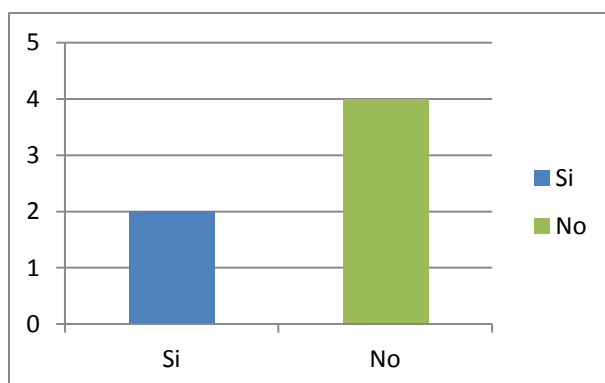


Gráfico 27. GVP-I6. Modificaciones de las preguntas

Guía validación - Indicador 7 (GVP-I7)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Añadiría alguna pregunta?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	6

Tabla 43. GVP-I7. Añadir preguntas

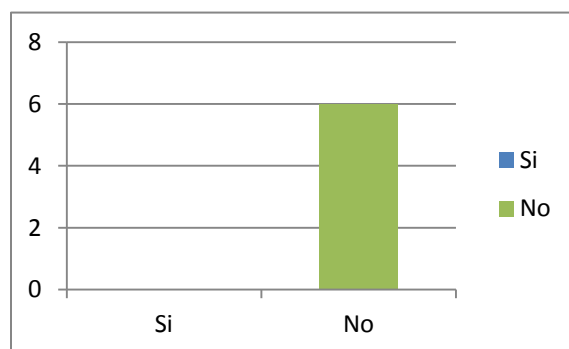


Gráfico 28. GVP-I7. Añadir preguntas

Guía validación - Indicador 8 (GVP-I8)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿Quitaría alguna pregunta?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	0	6

Tabla 44. GVP-I8. Quitar preguntas

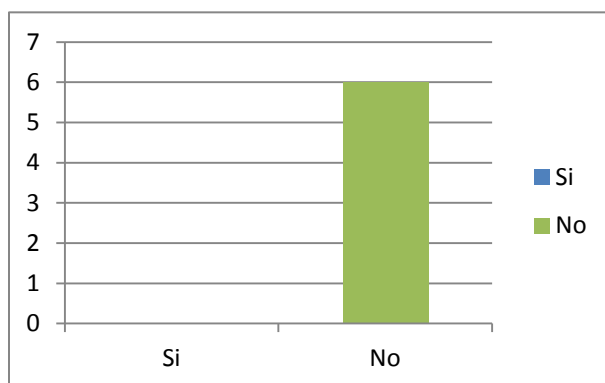


Gráfico 29. GVP-I8. Quitar preguntas

Guía validación – Indicador 9 (GVP-I9)

Dimensión: Preguntas de los instrumentos

Indicador: ¿El diseño de las preguntas ayudará a obtener la información buscada?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 45. GVP-I9. Diseño de las preguntas

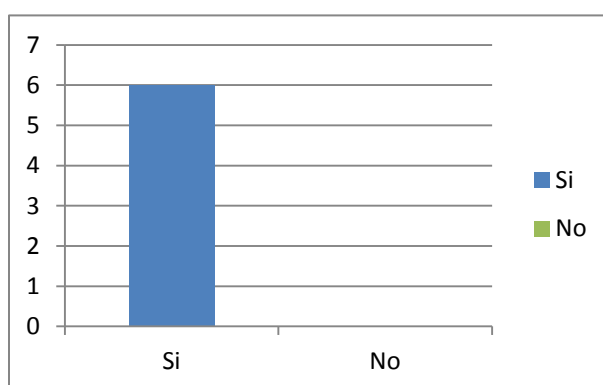


Gráfico 30. GVP-I9. Diseño de las preguntas

La segunda dimensión es *Escala e Indicadores* y está formada por las siguientes preguntas:

Guía validación – Indicador 10 (GVP-10)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Con relación a la escala utilizada, ¿cree usted que es la adecuada para la información que se pretende obtener?

Opciones	Si	No
Nº de expertos	5	1

Tabla 46. GVP-10. Pertinencia de la escala

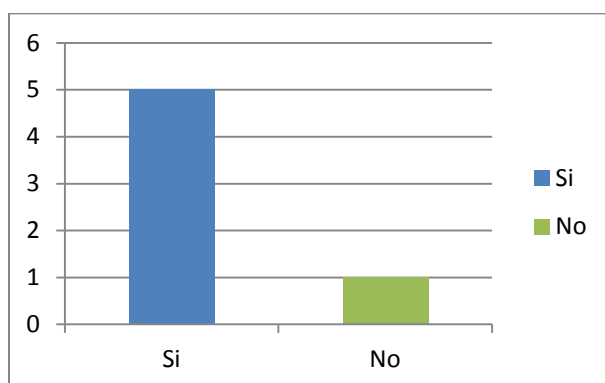


Gráfico 31. GVP-10. Pertinencia de la escala

Guía validación – Indicador 11 (GVP-11)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Con relación a los indicadores, en cada uno de ellos, las preguntas son suficientes

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 47. GVP-11. Nº de preguntas de los indicadores

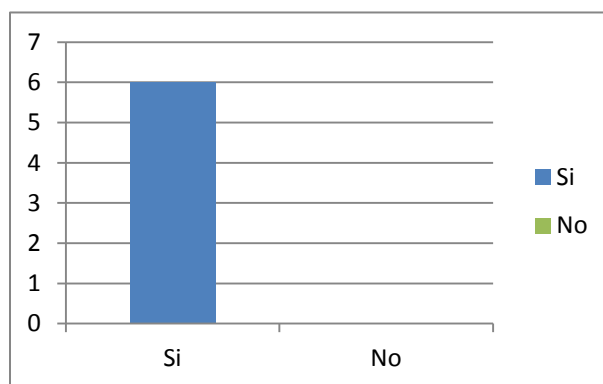


Gráfico 32. GVP-11. Nº de preguntas de los indicadores

Guía validación – Indicador 12 (GVP-12)

Dimensión: Escala e indicadores

Indicador: Los indicadores están dispuestos en orden lógico

Opciones	Si	No
Nº de expertos	6	0

Tabla 48. GVP-12. Orden de los indicadores

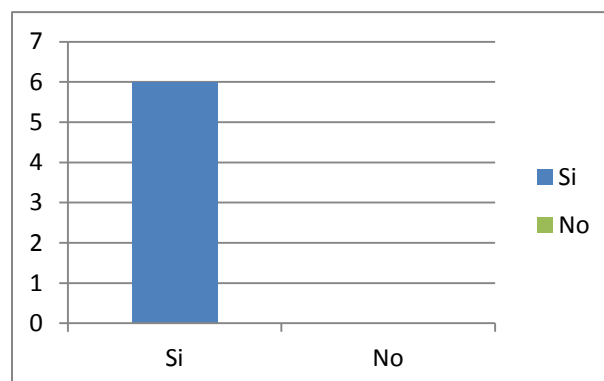


Gráfico 33. GVP-12. Orden de los indicadores

La dimensión Evaluación General la conforma una única pregunta de tipo abierta:

Guía validación – Indicador 13 (GVP-13)

Dimensión: Evaluación General

Indicador: Exprese su apreciación general del cuestionario a utilizar durante la aplicación del entorno "*Andrés quiere una mascota*"

Evalúadores	Comentarios
Evaluador 1	<p>Dos observaciones:</p> <p>En el título se repite el para en la misma oración</p> <p>En las preguntas se repite mucho ¿Cuál es su opinión con respecto a...?</p> <p>Probablemente sería más efectivo indicar un criterio o al menos buscar un sinónimo</p>

Evaluador 2	Contextualiza el perfil del estudiante y la referencia valorada del material
Evaluador 3	Los estudiosos del tema de encuestas recomiendan solo unas pocas preguntas abiertas. Éxito.
Evaluador 4	El instrumento me parece adecuado para que los docentes puedan evaluar y dar su opinión sobre la aplicación.
Evaluador 5	Me parece que el instrumento cumple con el objetivo para el cual fue diseñado. Es sencillo de entender y al mismo tiempo permite recoger la información que se necesita para el tipo de estudio para el cual fue diseñado.
Evaluador 6	Para varios ítems he hecho algunas observaciones para su mejoría, pero fundamentalmente de estilo. (Las observaciones se encuentran en un documento adjunto enviado por correo electrónico)

Tabla 49. GVP-12. Evaluación general

De acuerdo a las observaciones realizadas por el panel de expertos los cambios que se realizarán en el cuestionario cierre dirigido a los padres serán los siguientes:

- En la carta de presentación se cambiará la palabra “desventajas” por “limitaciones” y “multimedia” por “recurso”.
- En el título se sustituirá la palabra “para” por un sinónimo.
- El título de la parte II será “recurso multimedia”
- En la pregunta c de la parte II se cambiará la palabra “Banco” por “Conjunto”
- La pregunta g de la parte II será cambiada por “Tamaño y tipo de letra utilizado”
- La pregunta c de la parte III será cambiada por “Estructura y complejidad adecuados a los objetivos”

- ♦ La pregunta c de la parte IV será cambiada por “Nivel de motivación”
- ♦ La pregunta d de la parte IV será cambiada por “Adecuadas a los objetivos”
- ♦ La pregunta b de la parte VI será cambiada por “Contribuye positivamente con el rendimiento académico de los alumnos”
- ♦ La pregunta c de la parte VI será cambiada por “Su uso resulta ventajoso con respecto a otros medios didácticos (se aprende más de prisa, proporciona aprendizajes más significativos, es decir, aprendizajes de interés para los niños)
- ♦ Revisar la numeración de la parte VII.
- ♦ La pregunta de la parte VII cambiarla por “Si tiene algún otro comentario evaluativo que pueda complementar los aspectos anteriores, por favor, escríbalos a continuación:”

El cuestionario se encuentra en el anexo 6.7 donde se presenta la versión definitiva obtenida posterior a la validación de expertos.

Con los resultados de validación se hicieron los ajustes a los instrumentos de recolección de información. También se modificó la carta que será enviada a los sujetos participantes en la aplicación del recurso. Fueron pocos los cambios realizados y la versión definitiva de los tres instrumentos se encuentran dentro del anexo 6.

III.5 Técnicas de análisis de datos

El análisis de los resultados cualitativos se basará en los planteamientos de la teoría fundamentada que contempla “construir conceptos que se deriven de la información de personas que viven las experiencias que se investigan” (Hernández et al, 2011, p. 7). Estos conceptos podrán ser productos de observaciones realizadas por el propio investigador y entrevistas aplicadas. Posteriormente se realiza la codificación de la información a través de la revisión de los datos adquiridos, establecimiento de la correspondencia con las categorías definidas y comparación de los resultados obtenidos para el establecimiento de las conclusiones.

De acuerdo a los objetivos propuestos en la investigación, para el análisis de los resultados se seguirá el siguiente procedimiento:

- ♦ Paso 1: Para la entrevista inicial se hará un análisis de contenido de acuerdo a las dimensiones establecidas. Para este análisis se transcribirán de forma textual las entrevistas, se hará una lectura detallada de las mismas ubicando cada respuesta en las dimensiones correspondientes y finalmente se describirán de forma general los resultados obtenidos.
- ♦ Paso 2: Para las grabaciones de las reuniones de grupo de inclusión del recurso y de algunas sesiones de clases de aplicación del mismo (sesiones 1 y 4) se hará un análisis de contenido de acuerdo a las categorías de observaciones definidas. Para este análisis, se transcribirán las grabaciones de audio realizadas en cada jornada, se hará la lectura de los sucesos ocurridos para ubicarlos en las categorías respectivas y se procederá a describir los resultados observados.
- ♦ Paso 3: En el caso de las sesiones de clases donde se utilizarán listas de cotejo para la observación se tabularán los resultados de acuerdo a las

categorías definidas. Vinculando los resultados tanto de la sesión 2 como de la sesión 3. Para cada indicador se hará una tabla que refleje el resultado obtenido de acuerdo a la observación realizada, finalizando con la descripción de los sucesos registrados.

- ♦ Paso 4: Para los cuestionarios de la investigación: diagnóstico, el de los padres y los docentes se hará un análisis estadístico descriptivo básico, señalando la frecuencia y porcentajes de los datos cuantitativos y complementando con un análisis de contenido de las preguntas abiertas.
- ♦ Paso 5: Una vez categorizada la información suministrada por los instrumentos que se aplicarán durante la investigación se procederá a la triangulación de resultados como técnica para vincular entre sí los resultados obtenidos y lograr el establecimiento de las conclusiones.

Para el análisis estadístico básico se utilizará el programa Microsoft Office Excel. Por otra parte, el procesamiento de la información en los análisis de contenido será realizado por la misma investigadora; por el número total de la muestra no es necesario utilizar un software en particular.

El siguiente capítulo describe cómo se realizó la aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*”.

CAPÍTULO IV

APLICACIÓN DEL ENTORNO

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,

involúcrame y lo aprendo

Benjamín Franklin

CAPÍTULO IV

APLICACIÓN DEL ENTORNO

IV.1 Aplicación de la entrevista inicial

IV.2 Observación de las reuniones de grupo para la inclusión del recurso

IV.3 Aplicación del cuestionario diagnóstico

IV.4 Observación de las sesiones de clase donde se utiliza el recurso

IV.5 Aplicación del cuestionario a los padres y representantes

IV.6 Observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto

IV.7 Cuestionario final a los docentes

CAPÍTULO IV. APLICACIÓN DEL ENTORNO

La aplicación del entorno consiste en describir el proceso seguido para utilizar el entorno multimedia “*Andrés quiere una mascota*”. Corresponde a la fase de investigación “I Momento: Aplicación en el aula”, la cual consiste en la utilización del material educativo multimedia en dos salones con una población de niños entre seis y siete años.

En este capítulo se describe el proceso metodológico seguido en la fase de aplicación del recurso.

III.1 Aplicación de la entrevista inicial

Previo a la entrevista inicial se realizaron las siguientes acciones:

- Conversar con el director de la institución para entregar cartas de presentación del proyecto (ver anexo 10) dirigidas a la dirección, coordinación de Educación Primaria, maestras de aula de primer grado, docentes de Informática y padres de los niños.
- Las cartas en la Dirección y la Coordinación de Educación Primaria fueron entregadas directamente por la investigadora, mientras que las cartas dirigidas a las maestras de aula y profesoras de Informática fueron entregadas por la coordinadora. A los padres se les hizo llegar a través de los diarios escolares de los niños.
- Se conversó con la coordinadora de Educación Primaria, las docentes de aula y las profesoras de Informática para organizar la aplicación del recurso

y resolver las dudas en cuanto a los materiales ofrecidos en la guía de implementación.

- Fue entregada al personal de la institución la guía de recomendaciones pedagógicas del entorno junto a la propuesta de cronograma de aplicación (anexo 11).

Posteriormente, la entrevista inicial fue realizada a las dos docentes de primer grado para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases. Este día se les hizo entrega de la versión final del cronograma de aplicación (anexo 11).

Para la realización de la entrevista se siguieron los siguientes pasos:

1. Consulta previa: Antes de realizar la entrevista se organizó la fecha de realización de la misma de acuerdo a los horarios disponibles por las docentes. Con la docente de primer grado “A” se realizó el 13 de mayo de 2013 a las 8:45 am, con la maestra de primer grado “B” se realizó el mismo 13 de mayo de 2013 a las 11:00 am.

2. Duración: De acuerdo al tiempo disponible por las maestras, se acordó que la entrevista tendría una duración máxima de 45 minutos.

3. Lugar de realización: Se realizó en las instalaciones de la institución.

4. Forma de aplicación: El cuestionario se administró de forma oral, a los docentes se les realizaron las mismas preguntas de forma individual, siguiendo la

misma frecuencia. Se utilizó una grabación para registrar las respuestas de los entrevistados.

Las cuatro dimensiones de la entrevista son las siguientes:

- a. Aspectos generales y personales del docente.
- b. Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura
- c. Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos.
- d. Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.

Los indicadores por dimensión están resumidos en la siguiente tabla, que además contiene el número del indicador que servirá de identificación para el procesamiento de los resultados.

Tabla 50. Indicadores por dimensión de la entrevista inicial – Instrumento 1

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	N° de indicador
Conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases	Aspectos generales y personales del docente	Edad	1
		Género	2
		Títulos obtenidos	3
		Cargo	4
		Años de antigüedad en la institución	5
		Años de experiencia docente	6
		Edad de los niños atendidos	7
		Nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil	8
	Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura	Descripción de las estrategias utilizadas por el docente	9
		Orientaciones utilizadas para la toma de decisiones con respecto a las estrategias empleadas	10
		Objetivos o experiencias claves a ser incluidas en la planificación de aula o institucional	11
	Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos	Tipos de medios presentes en el aula o la institución	12
		Propiedad de los materiales	13
		Adecuación de los materiales	14
		Frecuencia de uso	15
	Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.	Existencia de espacios y recursos físicos	16
		Responsable	17
		Dificultades para utilizar los recursos y espacios	18

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

Las respuestas a cada uno de los aspectos de la entrevista han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición, esto es presentado en el capítulo V.

III.2 Observación de las reuniones de grupo para la inclusión del recurso

La observación de las reuniones de grupo donde se aborda la inclusión del recurso consistió en realizar una grabación del momento de la jornada de trabajo en el aula en el cual la maestra presentó a los niños el entorno *“Andrés quiere una mascota”*.

Previo a esta reunión con los niños, se les entregó a cada maestra de aula el guión de observación con los elementos a motivar para generar conversación con los infantes (opiniones, comentarios, y sugerencias). Además se planificó con las docentes el día y hora para la realización de esta actividad introductoria.

El investigador hizo una observación durante un lapso de tiempo de 15 minutos aproximadamente en los dos salones de primer grado. En primer grado “A” se realizó el 14 de mayo de 2013, mientras que en primer grado “B” la observación tuvo lugar el 15 de mayo de 2013. Fueron observados 29 niños de primer grado “A” y 29 niños de primer grado “B”, para un total de 58 niños

Las categorías y subcategorías de observación, junto a la identificación del indicador para su posterior análisis son las siguientes:

Tabla 51. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo - Instrumento 2

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	Nº de indicador
Conocer la opinión de los niños acerca de la temática abordada, de las estrategias utilizadas y del plan de trabajo	Opinión acerca del tema	Nivel de acuerdo o desacuerdo	1
		Nuevas ideas sugeridas	2
	Estrategias a utilizar	Opinión acerca de las estrategias	3
		Otras ideas sugeridas	4
	Plan de trabajo	Nivel de acuerdo o desacuerdo	5
		Comentarios generales	6

Fuente: Elaboración propia

La grabación realizada de este momento de la jornada de trabajo en el aula permitió el análisis presentado en el capítulo V.

III.3 Aplicación del cuestionario diagnóstico

El cuestionario diagnóstico tiene como propósito realizar un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y escritura. Adicionalmente permitirá conocer el uso que hace del niño de la computadora.

Para la aplicación del cuestionario diagnóstico se siguieron los siguientes pasos:

- Consulta previa: Antes de aplicar el cuestionario se organizó la fecha de de acuerdo a los horarios de cada salón. Con el grupo de primer grado “A” se realizó el 14 de mayo de 2013 y con el grupo de primer grado “B” se aplicó el 15 de mayo de 2013
- Duración: La aplicación tendrá una duración máxima de 60 minutos.
- Lugar de realización: Se realizó en las instalaciones de la institución y fue aplicado por la investigadora con el apoyo de las maestras de aula.
- Forma de aplicación: El cuestionario se administró de forma escrita, a ambos salones se les aplicó el mismo instrumento con la misma duración. Las respuestas fueron recogidas por la investigadora para su posterior análisis.
- De acuerdo a los resultados del cuestionario diagnóstico se harán los ajustes pertinentes a la planificación de aplicación del entorno presentada en el capítulo I.

Los indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico junto con la numeración de los mismos para el análisis, están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 52. Indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico – Instrumento 3

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	Nº de indicador
Conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases	Aspectos generales y personales del niño	Nombre y apellido	Respuesta abierta	1
		Edad		2
		Género	Selección simple	3
	Hábitos de lectura y escritura	Frecuencia de lectura	Selección simple	4
		Frecuencia de escritura	Selección simple	5
		Tipo de materiales leídos	Selección múltiple	6
	Uso del lenguaje escrito	Escritura espontánea	Respuesta abierta	7
		Reconocimiento de sustantivos	Pareo de palabras con imágenes	8
		Completa oraciones	Selección simple	9
	Comprensión de textos sencillos	Lectura comprensiva con dos preguntas relacionadas	Selección simple	10
	Aspectos referidos al uso de la computadora	Presencia equipo tecnológico en casa	Selección simple	11
		Usos que da a la computadora	Selección simple	12
		Lectura de cuentos digitales	Selección simple	13

Fuente: Elaboración propia

Las respuestas a cada uno de los aspectos del cuestionario serán categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición en el capítulo V.

III.4 Observación de las sesiones de clase donde se utiliza el recurso

La observación y grabación de las sesiones de clases donde se hará uso del material educativo multimedia tiene como propósito registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material.

Fueron observadas cuatro sesiones de clases por aula. En la primera sesión se realizó una grabación de los sucesos ocurridos durante los 90 minutos de utilización del entorno. Luego para la segunda y tercera sesión el observador completó una lista de cotejo. En la cuarta sesión también se realizó una grabación durante los 45 minutos de la jornada. Se realizó el mismo procedimiento para ambos salones de primer grado. La participación de los niños durante las sesiones de clases queda reflejada en la siguiente tabla:

Sesión	Primer grado "A"	Primer grado "B"	Total
Primera	27	29	56
Segunda	28	27	55
Tercera	29	29	58
Cuarta	27	30	57

Tabla 53. I4-I1. Número de alumnos por sesión de clases

Previo a la observación de la primera sesión de clases se siguieron los siguientes pasos:

- Consulta previa: Antes de iniciar el uso del entorno "*Andrés quiere una mascota*" se fijó la fecha de inicio de acuerdo a los horarios de las clases de Informática en cada salón. Con el grupo de primer grado "A" se pautó el

viernes 24 de mayo de 2013 a las 7:30 am y con el grupo de primer grado “B” se inició el lunes 20 de mayo de 2013 a las 10:00 am.

- Participación a los padres: Una vez fijada con las docentes de aula y los profesores de Informática las fechas de inicio se procedió a enviar a cada familia una carta explicativa del proyecto (ver anexo 10) acompañada de las recomendaciones pedagógicas de uso del entorno y la guía general de aplicación ajustada de acuerdo a los resultados del cuestionario diagnóstico (ver anexo 11). Este material fue entregado de forma impresa a través de los diarios escolares de los niños.
- Recordatorio de actividades de la semana 1: Se envió a los padres de los niños una guía resumen de las actividades propuestas para la primera semana (ver anexo 12). El material fue entregado de forma impresa a través de los diarios escolares de los alumnos, el mismo también estuvo disponible para las docentes de aula y profesoras de Informática
- Acordar duración: La primera sesión de clases tendrá una duración máxima de 90 minutos.
- Fijar lugar de realización: Se realizó en los laboratorios de Informática y se contó con el apoyo de las profesoras del área.
- Forma de aplicación: Los niños hicieron uso del entorno “*Andrés quiere una mascota*” de acuerdo a lo establecido en la guía de aplicación. Se realizó una grabación en ambos salones de primer grado. A través de las categorías y subcategorías del instrumento se obtuvo una guía para la observación de la sesión de clases.

- A los niños se les entregó un material de apoyo para realizar las actividades propuestas en el entorno. En el anexo 12 se puede observar las hojas de trabajo para realizar en el aula y la casa.
- El observador fue el autor de la investigación.

Para la observación de la segunda sesión de clases se siguieron los siguientes pasos:

- Fijar fecha de encuentro: De acuerdo a los horarios de las clases de Informática en cada salón, los encuentros se realizarían con el grupo de primer grado “A” el viernes 31 de mayo de 2013 a las 7:30 am y con el grupo de primer grado “B” el lunes 27 de mayo de 2013 a las 10:00 am.
- Recordatorio de actividades de la semana 2: Se envió a los padres de los niños una guía resumen de las actividades propuestas para la segunda semana (ver anexo 12). El material fue entregado de forma impresa a través de los diarios escolares de los alumnos, el mismo también estuvo disponible para las docentes de aula y profesoras de Informática
- Acordar duración: La segunda sesión de clases tendrá una duración máxima de 45 minutos.
- Fijar lugar de realización: Se realizó en los laboratorios de Informática y se contó con el apoyo de las profesoras del área.
- Forma de aplicación: Los niños hicieron uso del entorno “*Andrés quiere una mascota*” de acuerdo a lo establecido en la guía de aplicación. Se completó una lista de cotejo de lo observado en ambos salones de primer grado.

- A los niños se les entregó un material de apoyo para realizar las actividades propuestas en el entorno. En el anexo 12 se puede observar las hojas de trabajo para realizar en el aula y la casa.
- El observador fue el autor de la investigación.

Para la observación de la tercera sesión de clases se siguieron los siguientes pasos:

- Fijar fecha de encuentro: De acuerdo a los horarios de las clases de Informática en cada salón, los encuentros se realizaron con el grupo de primer grado “A” el viernes 7 de junio de 2013 a las 7:30 am y con el grupo de primer grado “B” el lunes 3 de junio de 2013 a las 10:00 am.
- Recordatorio de actividades de la semana 3: Se envió a los padres de los niños una guía resumen de las actividades propuestas para la tercera semana (ver anexo 12). Nuevamente el material fue entregado de forma impresa a través de los diarios escolares de los alumnos, el mismo también estuvo disponible para las docentes de aula y profesoras de Informática
- Acordar duración: La tercera sesión de clases tendrá una duración máxima de 45 minutos.
- Fijar lugar de realización: Se realizó en los laboratorios de Informática y se contó con el apoyo de las profesoras del área.
- Forma de aplicación: Los niños hicieron uso del entorno “*Andrés quiere una mascota*” de acuerdo a lo establecido en la guía de aplicación. Se completó una lista de cotejo de lo observado en ambos salones de primer grado.

- A los niños se les entregó un material de apoyo para realizar las actividades propuestas en el entorno. En el anexo 12 se puede observar las hojas de trabajo para realizar en el aula y la casa.
- El observador fue el autor de la investigación.

Durante la observación de la cuarta sesión de clases se siguieron los siguientes pasos:

- Fijar fecha de encuentro: De acuerdo a los horarios de las clases de Informática en cada salón, los encuentros se realizaron con el grupo de primer grado “A” el viernes 14 de junio de 2013 a las 7:30 am y con el grupo de primer grado “B” el lunes 10 de junio de 2013 a las 10:00 am.
- Recordatorio de actividades de la semana 4: Se envió a los padres de los niños una guía resumen de las actividades propuestas para la tercera semana (ver anexo 12). El material fue entregado de forma impresa a través de los diarios escolares de los alumnos, el mismo también estuvo disponible para las docentes de aula y profesoras de Informática
- Acordar duración: La tercera sesión de clases tendrá una duración máxima de 45 minutos.
- Fijar lugar de realización: Se realizó en los laboratorios de Informática y se contó con el apoyo de las profesoras del área.
- Forma de aplicación: Los niños hicieron uso del entorno “*Andrés quiere una mascota*” de acuerdo a lo establecido en la guía de aplicación. Se realizó una grabación en ambos salones de primer grado. A través de las categorías y

subcategorías del instrumento se obtuvo una guía para la observación de la sesión de clases.

- A los niños se les entregó un material de apoyo para realizar las actividades propuestas en el entorno. En el anexo 12 se puede observar las hojas de trabajo para realizar en el aula.
- El observador fue el autor de la investigación.

Durante la primera clase y cuarta clase se realizó la grabación del trabajo de los niños. Las categorías y subcategorías de observación, junto a la identificación de los indicadores para su análisis son presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 54. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 4

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	N° de indicador
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Rutina de trabajo	Manejo del recurso	1
		Dominio de los contenidos	2
		Ritmo de trabajo	3
		Seguimiento de instrucciones	4
		Resultados de la sesión	5
	Comentarios generales	Opinión acerca de las estrategias	6
		Otras ideas sugeridas	7
	Dudas presentadas	En relación al recurso	8
		En relación a los contenidos	9

Fuente: Elaboración propia

El propósito de la cuarta sesión de clases fue recoger la valoración final de los niños acerca de la experiencia con el entorno “Andrés quiere una mascota”

Los resultados de la grabación de la primera y cuarta sesión de clases son descritos en el capítulo IV.

Durante la segunda y tercera sesión de clases se completó una lista de cotejo en base a la observación del trabajo de los niños. Las dimensiones e indicadores, junto a la identificación para su análisis son presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 55. Indicadores por dimensión de la lista de cotejo de observación – Instrumento 5

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	N° de indicador
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Aspectos generales la sesión de clases	Fecha	Respuesta abierta	
		Duración de la clase		1
		N° de niños presentes		2
	Rutina de trabajo	Manejo del recurso	Selección simple	3
		Dominio de los contenidos	Selección simple	4
		Ritmo de trabajo	Selección simple	5
		Seguimiento de instrucciones	Selección simple	6
		Resultados de la sesión	Selección simple	7
	Comentarios generales	Opinión acerca de las estrategias	Respuesta abierta	8
		Otras ideas sugeridas	Respuesta abierta	9
	Dudas presentadas	En relación al recurso	Selección simple y respuesta abierta	10

		En relación a los contenidos	Selección simple y respuesta abierta	11
--	--	------------------------------	--------------------------------------	----

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la observación de la segunda y tercera sesión de clases son descritos en el capítulo V.

III.5 Aplicación del cuestionario a los padres

El cuestionario tiene como propósito conocer la apreciación de los padres acerca del recurso multimedia “Andrés quieres una mascota” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Para la aplicación del cuestionario a los padres y representantes se siguieron los siguientes pasos:

- Forma de aplicación: Será de tipo escrito, se administró a todos los padres enviando el material impreso a través de los diarios escolares de los niños.
- Duración: Podrá ser completado durante el lapso de una semana.
- El cuestionario será aplicado al finalizar la última sesión de clases con los niños.

Los indicadores por dimensión del cuestionario junto con la numeración de los mismos para el análisis, están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 56. Indicadores por dimensión del cuestionario – Instrumento 6

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	Nº de indicador
Conocer la apreciación de los padres acerca del recurso multimedia “Andrés quieres una mascota” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.	Aspectos generales del padre y/o representante	Nombre y apellido	Respuesta abierta	
		Género	Selección simple	1
		Nivel de instrucción	Selección simple	2
	Evaluación técnica del entorno	Pantalla de presentación	Selección simple	3
		Distribución del menú	Selección simple	4
		Conjunto de actividades	Selección simple	5
		Temática del entorno	Selección simple	6
		Marcas multimedia	Selección simple	7
		Elementos gráficos	Selección simple	8
		Tamaño y tipo de letra	Selección simple	9
	Evaluación de los contenidos	Información adecuada y actual	Selección simple	10
		Contenidos no discriminativos	Selección simple	11
		Estructura y complejidad adecuados a los objetivos	Selección simple	12
		Imágenes adecuadas a la audiencia	Selección simple	13
	Evaluación de las actividades de aprendizaje	Actividades motivadoras	Selección simple	14
		Adecuadas a los objetivos	Selección simple	15
		Estimulan la iniciativa	Selección simple	16
		Nivel de motivación	Selección simple	17
		Ansiedad por el uso	Selección simple	18
		Versatilidad de las actividades	Selección simple	19
		Trabajo personalizado	Selección simple	20
		Promueven uso de otros materiales y/o actividades	Selección simple	21

		complementarias		
	Utilidad del recurso	Alcance de los objetivos	Selección simple	22
		Contribuye positivamente con el rendimiento académico	Selección simple	23
		Ventaja respecto a otros medios	Selección simple	24
	Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Respuesta abierta	25

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

Las respuestas a cada uno de los aspectos del cuestionario serán categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición en el capítulo V.

III.6 Observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto

La observación y grabación de las reuniones de grupo de cierre del proyecto tiene como propósito determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado. Para alcanzar este objetivo se realizará una grabación de la sesión de trabajo en el aula.

Previo a esta reunión con los niños se le entregó a cada maestra de aula el guión de observación con los elementos a motivar para generar conversación con los infantes (aprendizajes obtenidos, áreas de mejora y comentarios generales). Además se planificó con las docentes el día y hora para la realización de esta actividad introductoria.

El investigador hizo una observación durante un lapso de tiempo de 15 minutos aproximadamente en los dos salones de primer grado. En primer grado “A” se realizó el viernes 14 de junio de 2013, mientras que en primer grado “B” la observación tuvo lugar el lunes 10 de junio de 2013.

Las categorías y subcategorías de observación, junto a la identificación del indicador para su posterior análisis son las siguientes:

Tabla 57. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto – Instrumento 7

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	N° de indicador
Determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado	Aprendizaje obtenidos	Expresión de contenidos aprendidos	1
		Fortalecimiento de la lectura y escritura	2
	Áreas de mejora	A nivel del recurso	3
		A nivel del contenido	4
	Comentarios generales	Opinión sobre el material utilizado	5
		Otros recursos y actividades a realizar	6

Fuente: Elaboración propia

La grabación realizada de este momento de la jornada de trabajo en el aula permitió el análisis presentado en el capítulo V.

III.7 Cuestionario final a los docentes

El cuestionario final se aplicó a los docentes para evaluar las bondades y limitaciones del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

Para la aplicación del cuestionario se siguieron los siguientes pasos:

1. Forma de aplicación: El cuestionario se administró de forma escrita, a los docentes se les realizaron las mismas preguntas de forma individual, siguiendo la misma frecuencia.

2. Duración: Los docentes tuvieron 10 días para completar el cuestionario.

Los indicadores por dimensión están resumidos en la siguiente tabla, que además contiene el número del indicador que servirá de identificación para el procesamiento de los resultados.

Tabla 58. Indicadores por dimensión de del cuestionario final – Instrumento 8

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	Nº de indicador
Evaluar, junto a los docentes, las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.	Aspectos generales y personales del docente	Edad	Respuesta abierta	1
		Género	Selección simple	2
		Títulos obtenidos	Respuesta abierta	3
		Universidad donde lo obtuvo	Respuesta abierta	4
		Cargo en la institución	Respuesta abierta	5
		Años de antigüedad en la institución	Respuesta abierta	6
		Años de experiencia docente	Respuesta abierta	7

		Edad de los niños atendidos	Respuesta abierta	8
Evaluación técnica del entorno		Pantalla de presentación	Respuesta abierta	9
		Distribución del menú	Respuesta abierta	10
		Conjunto de actividades	Respuesta abierta	11
		Temática del entorno	Respuesta abierta	12
		Marcas multimedia	Respuesta abierta	13
		Elementos gráficos	Respuesta abierta	14
		Tamaño y tipo de letra	Respuesta abierta	15
Evaluación de los contenidos		Información adecuada y actual	Respuesta abierta	16
		Contenidos no discriminativos	Respuesta abierta	17
		Estructura y complejidad adecuados a los objetivos	Respuesta abierta	18
		Imágenes adecuadas a la audiencia	Respuesta abierta	19
Evaluación de las actividades de aprendizaje		Instrucciones	Respuesta abierta	20
		Nivel de dificultad	Respuesta abierta	21
		Nivel de motivación	Respuesta abierta	22
		Adecuadas a los objetivos	Respuesta abierta	23
		Estimulan la iniciativa	Respuesta abierta	24
		Motivación de los elementos lúdicos	Respuesta abierta	25
		Ansiedad por el uso	Respuesta abierta	26
		Trabajo personalizado	Respuesta abierta	27
		Trabajo en grupo	Respuesta abierta	28
		Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	Respuesta abierta	29
Utilidad del recurso		Alcance de los objetivos	Respuesta abierta	30
		Contribuye positivamente con el	Respuesta abierta	31

		rendimiento académico		
		Ventaja respecto a otros medios	Respuesta abierta	32
		Tiempo de preparación del docente	Respuesta abierta	33
		Uso extraescolar del recurso	Respuesta abierta	34
	Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Respuesta abierta	35

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

Una vez culminadas las sesiones de aplicación del recurso, se realizó una reunión con la Coordinadora de Educación Primaria para conversar sobre la finalización del proyecto y atender las solicitudes posteriores a la implementación.

Con la descripción de los sucesos acontecidos durante la aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” se finaliza la fase de la aplicación. En el siguiente capítulo se procederá al análisis de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En educación es imposible ser efectivos sin ser afectivos

Antonio Pérez Esclarín

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DE RESULTADOS

V.1 Entrevista inicial con los docentes

V.2 Reuniones de grupo para la inclusión del recurso

V.3 Cuestionario diagnóstico

V.4 Sesiones de clases para el uso del recurso

V.5 Cuestionario a los padres

V.6 Reunión de grupo de cierre del proyecto

V.7 Cuestionario final a los docentes

V.8 Triangulación de resultados

CAPÍTULO V. ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados consiste en presentar de forma sistemática y estructurada la información recopilada a través de las técnicas y/o instrumentos aplicados en la investigación

- Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases.
- Cuestionario para realizar un diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura.
- Observación de las reuniones de grupo con los niños para determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula.
- Grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula.
- Observación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia.
- Grabación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia.
- Grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia utilizado.
- Cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso como medio en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

- Cuestionario a los docentes para evaluar las bondades y limitaciones del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

Este capítulo de la investigación presenta el análisis cuali-cuantativo obtenido de la aplicación del entorno *“Andrés quiere una mascota”*.

V. 1 Entrevista inicial con los docentes

La entrevista fue realizada para conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en las planificaciones de clases. Fue realizada a las dos docentes de primer grado.

Las dimensiones junto a sus respectivos indicadores están resumidas en la siguiente tabla, que además contiene el número del indicador que servirá de identificación para el procesamiento de los resultados.

Tabla 59. Indicadores por dimensión de la entrevista inicial – Instrumento 1

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	N° de indicador
Conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y	Aspectos generales y personales del docente	Edad	1
		Género	2
		Títulos obtenidos	3
		Cargo	4
		Años de antigüedad en la institución	5
		Años de experiencia docente	6
		Edad de los niños atendidos	7
		Nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en	8

establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases		edad infantil	
	Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura	Descripción de las estrategias utilizadas por el docente	9
		Orientaciones utilizadas para la toma de decisiones con respecto a las estrategias empleadas	10
		Objetivos o experiencias claves a ser incluidas en la planificación de aula o institucional	11
	Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos	Tipos de medios presentes en el aula o la institución	12
		Propiedad de los materiales	13
		Adecuación de los materiales	14
		Frecuencia de uso	15
	Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.	Existencia de espacios y recursos físicos	16
		Responsable	17
		Dificultades para utilizar los recursos y espacios	18

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

A continuación se presentan las respuestas a cada uno de los aspectos de la entrevista, las cuales han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Instrumento 1 - Indicador 1 (I1-I1)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Edad

Docentes	D1	D2
Edad	51	37

Tabla 60. I1-I1. Edad

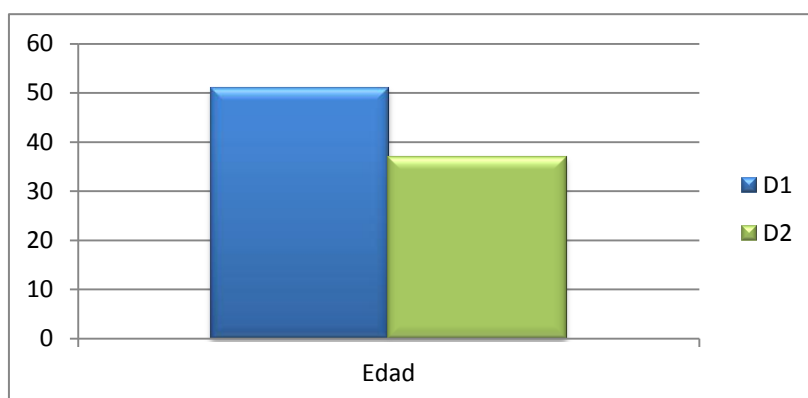


Gráfico 34. I1-I1. Edad

Instrumento 1 - Indicador 2 (I1-I2)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Género

Género	F	M
N docentes	2	0

Tabla 61. I1-I2. Género

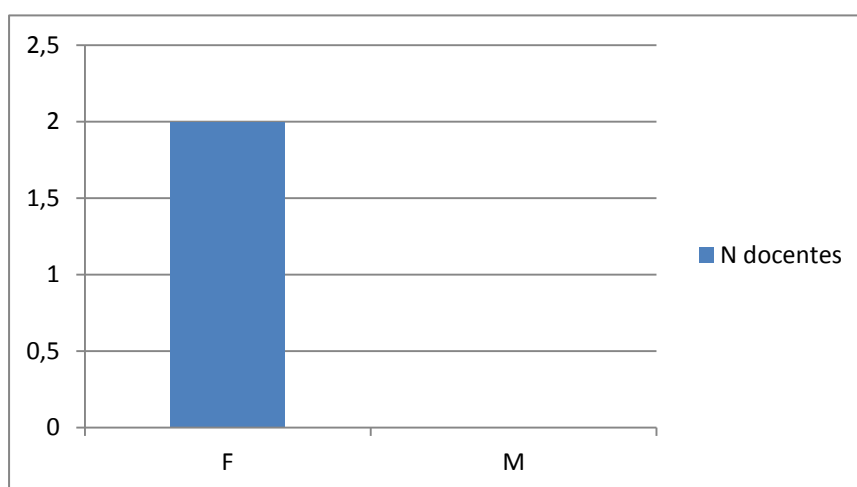


Gráfico 35. I1-I2. Género

Instrumento 1 - Indicador 3 (I1-I3)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Títulos obtenidos

Docente	D1	D2
Títulos	Licenciada en Educación Básica Licenciada en Educación Especial	A- Licenciada en Educación Mención Preescolar B- Especialización en Desarrollo Organizacional B- Maestría en Comunicación Organizacional
Institución	Instituto Pedagógico de Caracas	A- Instituto Pedagógico de Caracas B- Universidad Católica Andrés Bello
Dependencia	Pública	A- Pública B- Privada

Tabla 62. I1-I3. Títulos obtenidos

Instrumento 1 - Indicador 4 (I1-I4)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Cargo

Docente	D1	D2
Cargo	Docente de primer grado	Docente titular de aula

Tabla 63. I1-I4. Cargo

Instrumento 1 - Indicador 5 (I1-I5)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Años de antigüedad en la institución

Docentes	D1	D2
Años	7	7

Tabla 64. I1-I5. Años de antigüedad en la institución

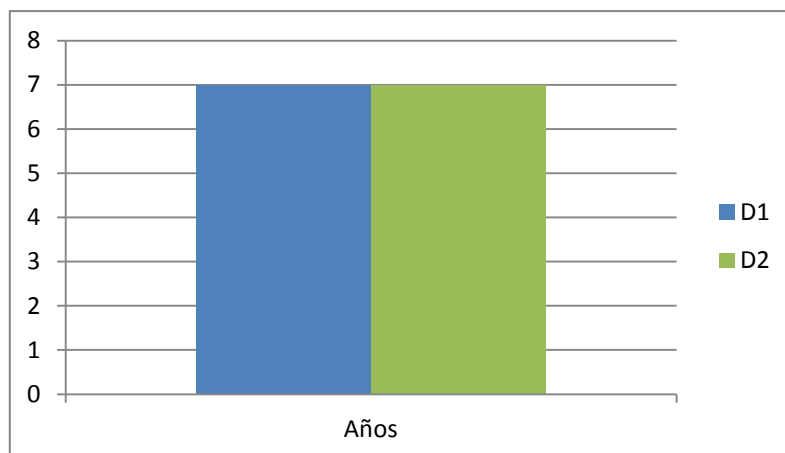


Gráfico 36. I1-I5. Años de antigüedad en la institución

Instrumento 1 - Indicador 6 (I1-I6)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Años de experiencia docente

Docentes	D1	D2
Años	26	13

Tabla 65. I1-I6. Años de experiencia docente

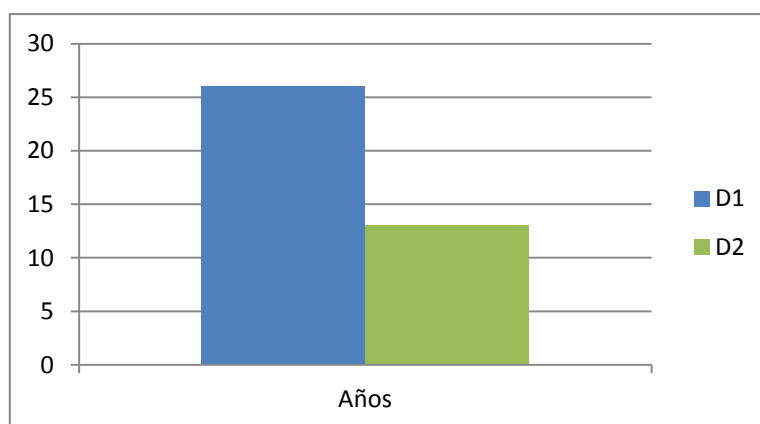


Gráfico 37. I1-I6. Años de experiencia docente

Instrumento 1 - Indicador 7 (I1-I7)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Edad de los niños atendidos

Docentes	D1	D2
Edades	Edad promedio 7 años, aunque también tiene alumnos de 6 años	Iniciaron con cinco años y 8 meses, ya hay un grupo que tiene seis y otro que tienen siete años

Tabla 66. I1-I7. Edad de los niños atendidos

A continuación se presentan una tabla y un gráfico que muestran las edades específicas por cada aula. En el gráfico el primer grupo de barras presenta las edades de los niños atendidos por la docente 1 (D1), el segundo bloque muestra las edades del salón de la docente 2 (D2) y el tercer conjunto de barras muestra un resumen de las edades de los niños de ambos salones de primer grado.

Edad	Grupo 1	Grupo 2	Total
6	16	13	29
7	14	18	32
8	1	1	2
Totales	31	32	63

Tabla 67. I1-I7. Edad de los niños atendidos

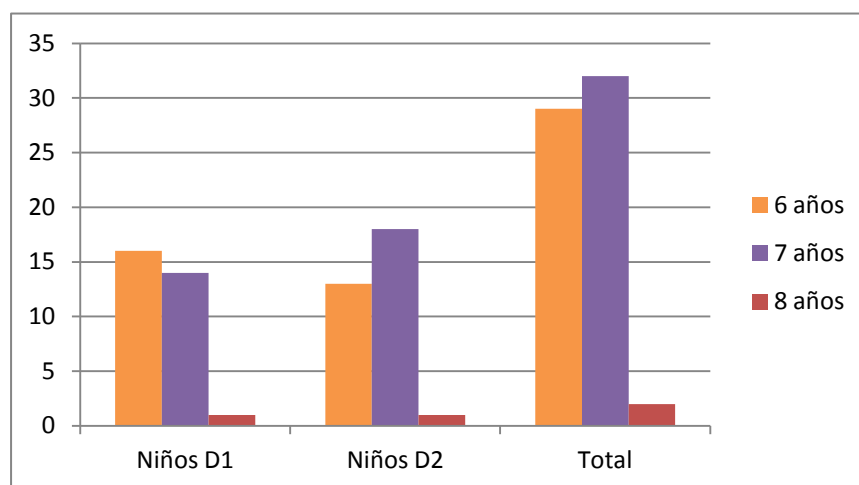


Gráfico 38. I1-I7. Edad de los niños atendidos

Instrumento 1 – Indicador 8 (I1-I8)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil

Áreas de estudio	D1	D2
Estudios universitarios	Universitario, lo que vi en la universidad	Estudios universitarios
Jornadas de formación		Jornada de formación en etapa preoperacional del niño e iniciación en los procesos de lectura y escritura
Cursos y/o talleres	Tuve la oportunidad de hacer un taller sobre lectoescritura	

Tabla 68. I1-I8. Nivel de formación en proceso de lectura y escritura

La dimensión aspectos generales y personales del docente pretendió conocer información relevante acerca de las maestras de primer grado que forman parte de la investigación. Ambos profesionales son de género femenino, con una diferencia de edad de 14 años. Han sido graduadas de licenciadas en Educación de la misma universidad pública aunque de especialidades distintas. La formación de la docente 2 se diferencia por poseer estudios de nivel de postgrado en el área de la Gerencia Organizacional.

Se pudo constatar que ambas docentes tienen la misma antigüedad en la institución, desempeñando el cargo de maestra titular de aula. En la institución investigada las docentes son rotadas por los salones de Educación Primaria, lo cual es definido por la Dirección y Coordinación en conversaciones con los profesores. La principal diferencia entre ambas maestras es que la docente 1 tiene más años de experiencia docente.

Con respecto a las edades de los niños atendidos los salones de primer grado no tienen grandes diferencias en cuanto a las edades. Ambas docentes atienden sólo un niño de 8 años cumplidos para el mes de mayo 2013.

Para culminar el análisis de la primera dimensión de la entrevista se hizo una pregunta referida al nivel de formación de los docentes para el manejo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil. Observando las respuestas de las docentes se constata que la principal preparación recae en los estudios universitarios realizados, son pocos los cursos, talleres, jornadas de actualización a los cuales las docentes han asistido para reajustar sus estrategias de acompañamiento del proceso de lectoescritura.

Instrumento 1 - Indicador 9 (I1-I9)

Dimensión: Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura

Indicador: Descripción de las estrategias utilizadas por el docente

Tipos de estrategias	D1	D2
Lectura individual	Llamó a cada uno y leemos en un texto específico que yo les doy o materiales que ellos tienen, de allí comenzamos a leer	Utilizamos una hora cuando iniciamos las clases para hacer lectura individual, yo me siento con el niño, el acompañamiento es directo, empezamos a revisar quiénes tienen lectura fluida, quienes tienen lectura silábica.
Lectura en grupo	Lectura global Leemos lo que yo escribo en el pizarrón	Cuando pasamos del segundo lapso ya hay dos horas semanales directas como tal donde también leemos en grupo.
Escritura espontánea		
Proceso grafomotor para	Nos ayudamos mucho con textos que ya traen para hacer el inicio de la escritura,	

la escritura	primero la línea punteada, luego la línea completa y así vamos escribiendo hasta que ya ellos escriben por sí mismos y utilizamos siempre cuadernos de doble línea para que la letra sea más clara	
Nivel de conocimiento previo al ingreso	Normalmente los niños deben llegar ya con conocimientos previos de lectura	En un principio cuando comenzamos las clases se hace la revisión de conocimientos previos, quienes conocen las vocales, las consonantes, sílabas simples y sílabas complejas
Acompañamiento a niños sin el conocimiento mínimo	Se me han presentado casos en que no tienen ningún conocimiento previo entonces recurro a lectura inicial, empiezo con las vocales, luego el abecedario y luego la formación de las sílabas y luego el enlace; tengo que partir de cero muchas veces.	
Acompañamiento de los padres		Cuando va pasando esa evaluación diagnóstica se sugiere a los papás acompañamiento en casa.

Tabla 69. I1-I9. Descripción de las estrategias

Instrumento 1 - Indicador 10 (I1-I10)

Dimensión: Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura

Indicador: Orientaciones utilizadas para la toma de decisiones con respecto a las estrategias empleadas

Orientaciones	D1	D2
Programa de estudios	Me baso siempre en el programa, en las orientaciones que da el programa de acuerdo al nivel de los niños	Lineamientos del programa. Se supone que para cada edad hay un tipo de lectura, entonces se aceptan niños que estén iniciado, lo ideal es que para pasar a segundo grado lo tengan

		consolidado como tal.
Indicaciones de la Dirección		
Indicaciones de la Coordinación	Nos reunimos con la coordinación cuando vamos a comenzar el año, conversamos si un libro es adecuado, si te puede ayudar para mejorar la grafía de los niños. La coordinación también me suministra material, siempre estamos buscando ayuda de nuevos textos, a ver qué novedades hay que no se haga tedioso ... uno busca la manera que para ellos sea atractivo, no muy largo, que tenga dibujos, que puedan colorear una parte, la otra escribirla y bueno siempre reforzándole que quedo bonito, al principio le va a quedar aquella letrota, después la van reduciendo.	
Iniciativa propia	Busco por mi misma y la coordinación también me suministra material	Iniciativa propia.

Tabla 70. I1-I10. Toma de decisiones para las estrategias

Instrumento 1 - Indicador 11 (I1-I11)

Dimensión: Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura

Indicador: Objetivos o experiencias claves a ser incluidas en la planificación de aula o institucional

Objetivos y/o experiencias	D1	D2
Objetivos del programa de estudios	Los que están establecidos en el programa de la parte de lectura y escritura	
Experiencias claves	Para nosotros está todo el tiempo presente en todas las actividades que realizamos.	Hasta ahora ha sido involucrarlos con el uso de la lectura y los diferentes tipos de

		textos, de allí utilizar las estrategias de comprensión lectora, interpretación, paráfrasis, todo muy sencillo.
Proyectos Pedagógicos de Aula	El proyecto del lapso que acaba de terminar se llamaba “Aprendo leyendo y escribiendo”, entonces le poníamos lecturas cortas casi siempre redactadas entre ellos y la maestra, hacemos una pequeña redacción, se escribe, yo la escribo y se presenta como una lectura.	En el primer lapso el proyecto “Aprendemos a leer y escribir”

Tabla 71. I1-I11. Objetivos y/o experiencias claves

La dimensión estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura tuvo la finalidad de conocer cómo las docentes acompañan a los niños en la consolidación de las habilidades de lectura y escritura. De acuerdo a las respuestas de las maestras se destaca la siguiente información:

- Al inicio del año escolar se hace un reconocimiento diagnóstico del nivel de lectura de los niños. Ninguna de las dos docentes manifestó el proceso diagnóstico en cuanto a la escritura. Sin embargo, en cuanto a la lectura se espera que ya estén iniciados en el proceso, de tener en el aula algún niño no iniciado se realiza un primer acercamiento con un método silábico-fonético.
- Ambas docentes utilizan como estrategia la lectura individual, dedican un tiempo de la jornada a leer de forma personal con los niños. En uno de los grupos esta estrategia permite enviar un reporte a los padres de lo que deben realizar en casa para mejorar en sus hijos la fluidez de la lectura, de esta manera involucran a los representantes en el proceso.

- La lectura en grupo es utilizada para leer las actividades del pizarrón o algún material en específico.
- Con respecto a la escritura, ninguna de las docentes manifestó realizar escrituras espontáneas. El énfasis estuvo en el uso de textos, cuadernos que refuercen el proceso grafomotor de la escritura.
- En cuanto a las orientaciones utilizadas para la toma de decisiones con respecto a las estrategias empleadas, ambas docentes coinciden en utilizar los lineamientos del programa de estudios de primer grado. Ninguna expresó recibir indicaciones por parte de la dirección de la institución pero si de la Coordinación de Educación Primaria. Además de planificar estrategias por iniciativa propia.
- Junto a la Coordinación de Educación Primaria las docentes eligen los libros de texto a utilizar durante el año escolar, además que la Coordinación les suministra otros materiales actualizados y atractivos para los niños.
- Para la docente 1, los objetivos a ser incluidos en la planificación de aula son los establecidos en el programa de estudios para el área de lectura y escritura.
- Una de las docentes manifestó que las experiencias claves a es que la lectura y escritura forma parte de todo lo que se realiza durante la jornada diaria. Mientras que para la docente 2 ha sido involucrarlos con estrategias de comprensión lectora, interpretación y paráfrasis.
- Las dos docentes señalaron que durante uno de los lapsos del año escolar se desarrollo un Proyecto Pedagógico de Aula vinculado con el aprendizaje de la lectura y escritura.

Instrumento 1 - Indicador 12 (I1-I12)

Dimensión: Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos

Indicador: Tipos de medios presentes en el aula o la institución

Medios	D1	D2
Impresos	Tenemos en el salón medios impresos, es decir, libros, afiches, lo hacemos mediante las carteleras, el pizarrón, cartulinas	Con medios impresos y siempre trabajamos a la par con Educación Estética e Informática
Audiovisuales	En inglés ellos tienen películas y todo eso. Yo lo manejo poco, mis medios son todos impresos.	Como salón propio no. En Audiovisual que es donde nos facilitan pero hay que pedirlo con mucha anticipación
Informáticos	Sé que Informática, si tienen mediante la computadora, ellos manejan mucho más información. Me contaron los niños que comenzaron a meterse en Internet orientados por supuesto por la profesora y están manejando ya eso de meterse en Internet, buscar una información determinada	Ellos me ayudan allá con un programa llamado Pipo, Jugando con Pipo en la parte de Informática. No conozco como tal los programas, las profesoras solo me preguntan que contenidos voy a trabajar, en qué me interesa a mí que ellas me apoyen y ellas planifican en función de eso.

Tabla 72. I1-I12. Tipos de medios

Instrumento 1 - Indicador 13 (I1-I13)

Dimensión: Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos

Indicador: Propiedad de los materiales

Medios	D1	D2
Impresos	Docente	Institución
Audiovisuales	Institución	Institución
Informáticos	Institución	Institución

Tabla 73. I1-I13. Propiedad de los materiales

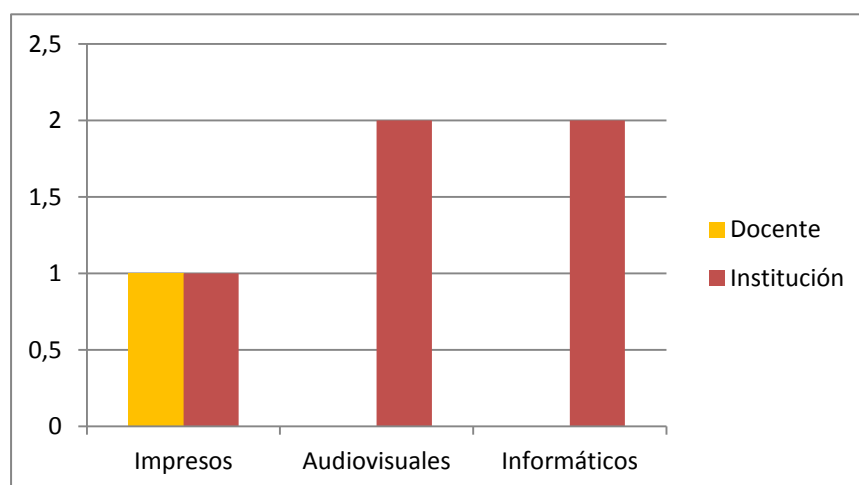


Gráfico 39. I1-I13. Propiedad de los materiales

Instrumento 1 - Indicador 14 (I1-I14)

Dimensión: Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos

Indicador: Adecuación de los materiales

Criterios	D1	D2
Adecuación	Sean libros que la enseñanza sea más dinámica como es ahora, que los niños puedan participar más abiertamente	
Actualidad	El material que manejamos está actualizado, siempre buscamos que hay de nuevo en la enseñanza de la lectura y escritura y procuramos estar actualizados	Cuando trabajamos la parte de comprensión de textos nosotras desarrollamos o hacemos la elaboración de un texto narrativo sencillo o un texto descriptivo y en función de eso hacemos preguntas sobre un tema que a ellos les llame la atención o relacionado con el proyecto para que ellos puedan participar.

Tabla 74. I1-I14. Adecuación de los materiales

Instrumento 1 - Indicador 15 (I1-I15)

Dimensión: Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos

Indicador: Frecuencia de uso

Criterios	D1	D2
Impresos	A diario	Dos veces a la semana
Audiovisuales	Semanal en Inglés	No se han utilizado en el trimestre
Tecnológicos	Semanal en Informática	Semanal en Informática

Tabla 75. I1-I15. Frecuencia de uso

La dimensión presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos pretendió conocer cuáles son los tipos de medios presentes en el aula o institución, cuál es la propiedad de los materiales, además de su pertinencia y frecuencia de uso. La entrevista realizada a las docentes de primer grado arrojó los siguientes resultados:

- El principal tipo de medio utilizado en el aula es el impreso, por ejemplo: libros de textos, carteleras, cuadernos, revistas, cuentos, etc. Una de las docentes manifestó que los medios audiovisuales son utilizados principalmente en las clases de Inglés, aunque la docente 2 señaló que existe un salón para el uso de recursos audiovisuales pero durante este trimestre no se ha solicitado. Ambas profesoras coinciden en que durante las clases de Informática es que se hace uso de medios informáticos, sólo tienen conocimiento de unos los programas utilizados (Pipo) aunque no lo manejan abiertamente.
- La propiedad de los materiales tanto impresos, como audiovisuales e informáticos es exclusivamente de la institución. Sólo la docente 1 señaló que los medios impresos que se encuentran en su salón son propios.

- En cuanto a la adecuación de los materiales impresos la docente 1 señala que constantemente se está en la búsqueda de materiales actualizados, dinámicos. Por otra parte, la docente 2 señala que ellas mismas elaboran materiales, lecturas cortas que puedan ser de interés para los niños.
- En cuanto a la frecuencia de uso, para la docente 1 la utilización de los medios impresos es diaria, mientras que para la docente 2 es de dos veces a la semana. Con respecto a los medios audiovisuales, la docente 1 refuerza que son utilizados una vez a la semana en las clases de Inglés, por su parte la docente 2 expresa que no se han utilizado los recursos audiovisuales. Ambos maestras coinciden en señalar que los recursos informáticos son utilizados semanalmente en las clases de Informática.

Instrumento 1 - Indicador 16 (I1-I16)

Dimensión: Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.

Indicador: Existencia de espacios y recursos físicos

Espacios	D1	D2
Biblioteca	Existe una biblioteca, lamentablemente ahorita no se está utilizando	La Biblioteca tengo entendido que hay un proyecto para empezar a utilizarla.
Centro audiovisual	Había un proyecto de manejo de recursos y no se ha hecho este año Entonces en esa parte hay una sala audiovisual donde se cuenta con video beam, no sé si tuviste la oportunidad de subir pero no se está usando actualmente	Está el salón Audiovisual
Centro de informática	La de Informática si está a la mano, a la disposición	Está el salón de Informática
Recursos en cada aula	Los materiales impresos si están en cada aula	En el salón hay medios impresos como cuentos, textos

Tabla 76. I1-I16. Existencia de espacios y recursos físicos

Instrumento 1 - Indicador 17 (I1-I17)

Dimensión: Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.

Indicador: Responsable

Espacios	D1	D2
Biblioteca		En la Biblioteca la profesora asignada
Centro audiovisual	En audiovisuales también hay unos responsables de que todo el equipo se mantenga a resguardo también	
Centro de informática	En la parte de Informática las profesoras son responsables de que esos equipos estén a resguardo	El de Informática las profesoras del área
Recursos en cada aula		

Tabla 77. I1-I17. Responsable

Instrumento 1 - Indicador 18 (I1-I18)

Dimensión: Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.

Indicador: Dificultades para utilizar los recursos y espacios

Espacios	D1	D2
Biblioteca		
Centro audiovisual	Nosotros el año pasado que si dábamos clases, preparábamos una clase entre Patricia y yo, la hacíamos en nuestra casa y luego la presentábamos a través del video beam, por ejemplo las vocales y nos iba buenísimo porque los niños se motivaban, subíamos a audiovisuales. Este año no le hemos podido hacer, llegó un momento que no lo hicimos más ¿Por qué? Porque era un proceso pedir la sala, no estaba disponible, de repente bachillerato la necesitaba, entonces hubo muchos inconvenientes	Audiovisual siempre lo utiliza es Bachillerato, cuando nosotras hacemos las presentaciones sobre un tema específico, entonces hay que pedir con anticipación el salón y un así se dificulta que lo abran en la hora establecida

Centro de informática		
Recursos en cada aula		

Tabla 78. I1-I18. Dificultades para utilizar los recursos y espacios

Del análisis de la dimensión aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula se destacan los siguientes elementos:

- En la existencia de espacios y recursos físicos las docentes cuentan con una biblioteca que actualmente no están utilizando, un centro audiovisual, un centro de Informática y los recursos en cada aula son los materiales impresos.
- Las docentes manifestaron que los responsables del centro de informática son las profesoras del área, para la biblioteca hay una docente asignada. No señalaron responsables para el centro audiovisual y para los recursos de cada aula.
- Las principales dificultades para usar los espacios y recursos físicos estuvieron relacionadas con el centro audiovisual. Ambas docentes manifestaron que en años escolares anteriores podían hacer uso de los recursos de este centro para mostrar a los niños presentaciones en PowerPoint sobre un tema específico, durante este año escolar no ha podido utilizar el salón de audiovisuales porque a pesar de pedir con antelación es ocupado por los profesores de Bachillerato o no está disponible.

La transcripción de las dos entrevistas a los docentes se encuentra en el anexo 13.

A continuación se presenta una figura que resume las dimensiones e indicadores de la entrevista inicial a los docentes de primer grado para conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y posteriormente establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases. Esta figura también podrá ser observada en el siguiente link:

<http://www.mindomo.com/view.htm?m=612f977819ea457d8a1420e70b27d7c4>

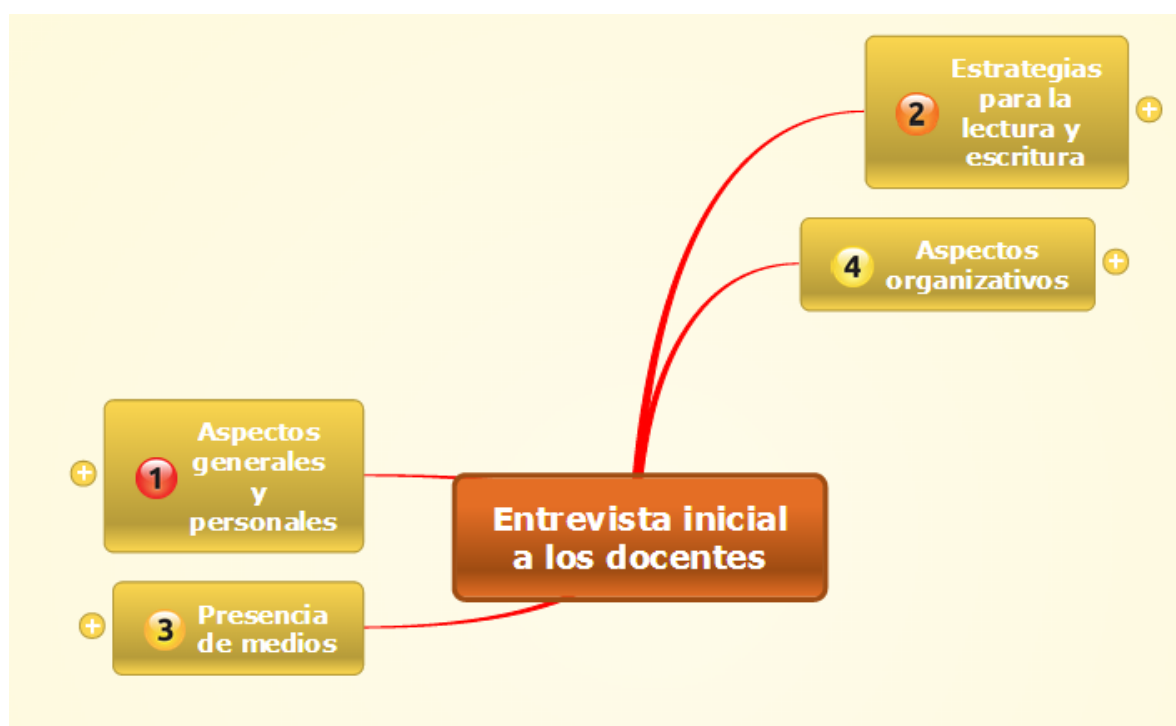


Figura 44. Resumen resultados entrevista inicial Parte I

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

La primera dimensión de la entrevista inicial se refiere a los aspectos generales y personales del docente, cuyos resultados se resumen a continuación:

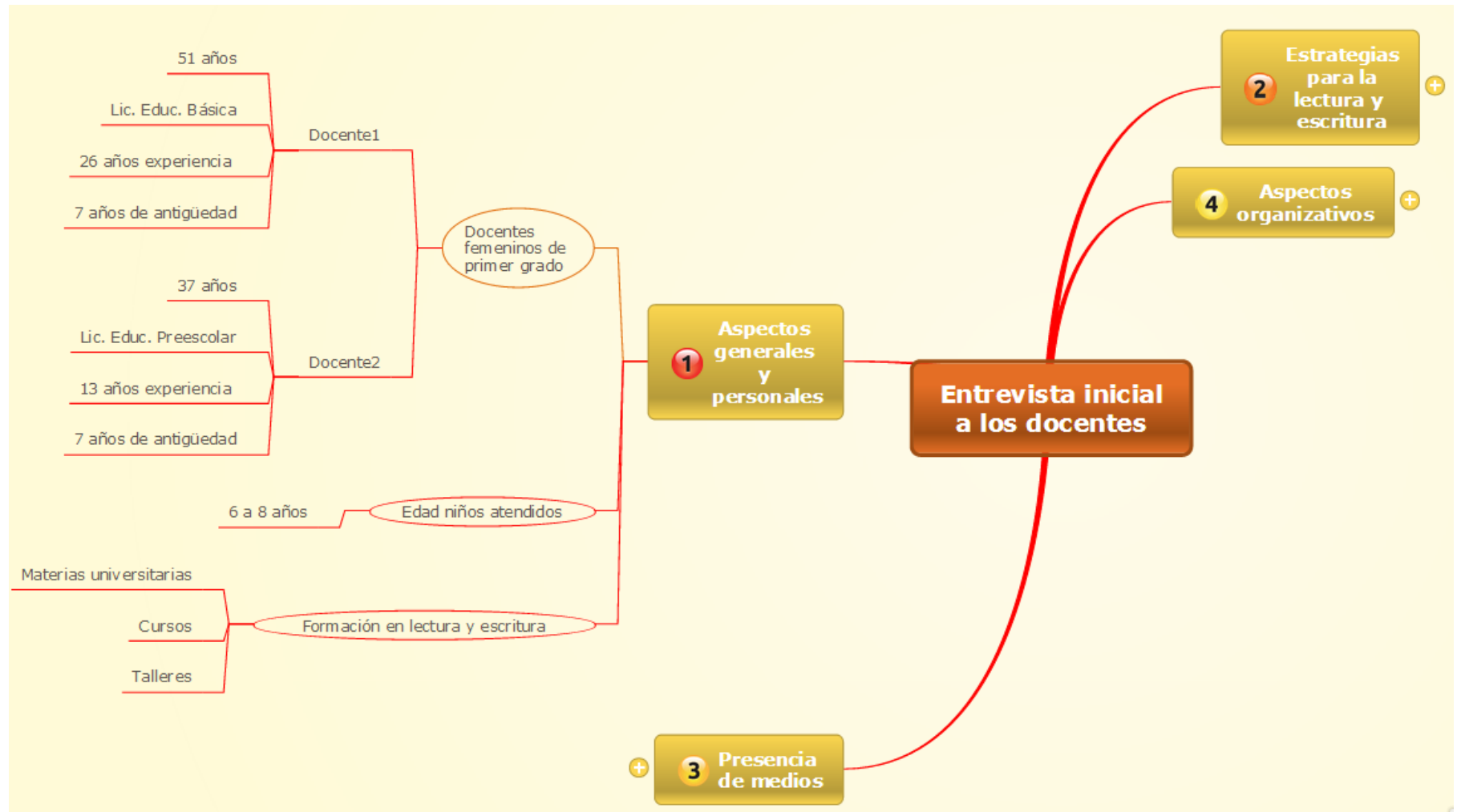


Figura 45. Resumen resultados entrevista inicial Parte II

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

En la figura 46 se presenta el resumen de la segunda dimensión de la entrevista inicial en cuanto a los indicadores de descripción de las estrategias utilizadas.

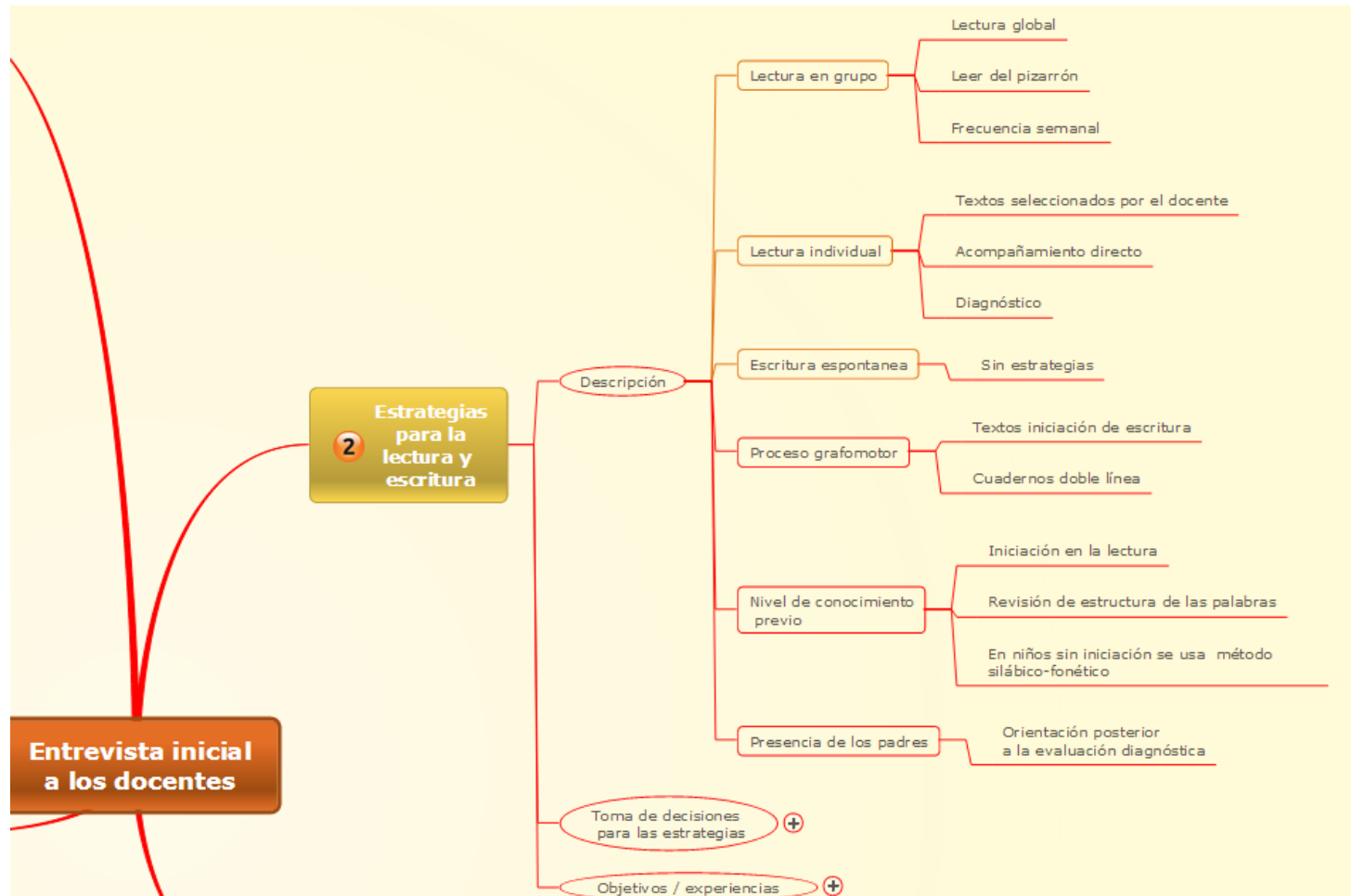


Figura 46. Resumen resultados entrevista inicial dimensión Parte III

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

En la figura 47 muestra el resumen de la segunda dimensión de la entrevista inicial en cuanto a los indicadores de toma de decisiones para las estrategias utilizadas y los objetivos y experiencias claves.

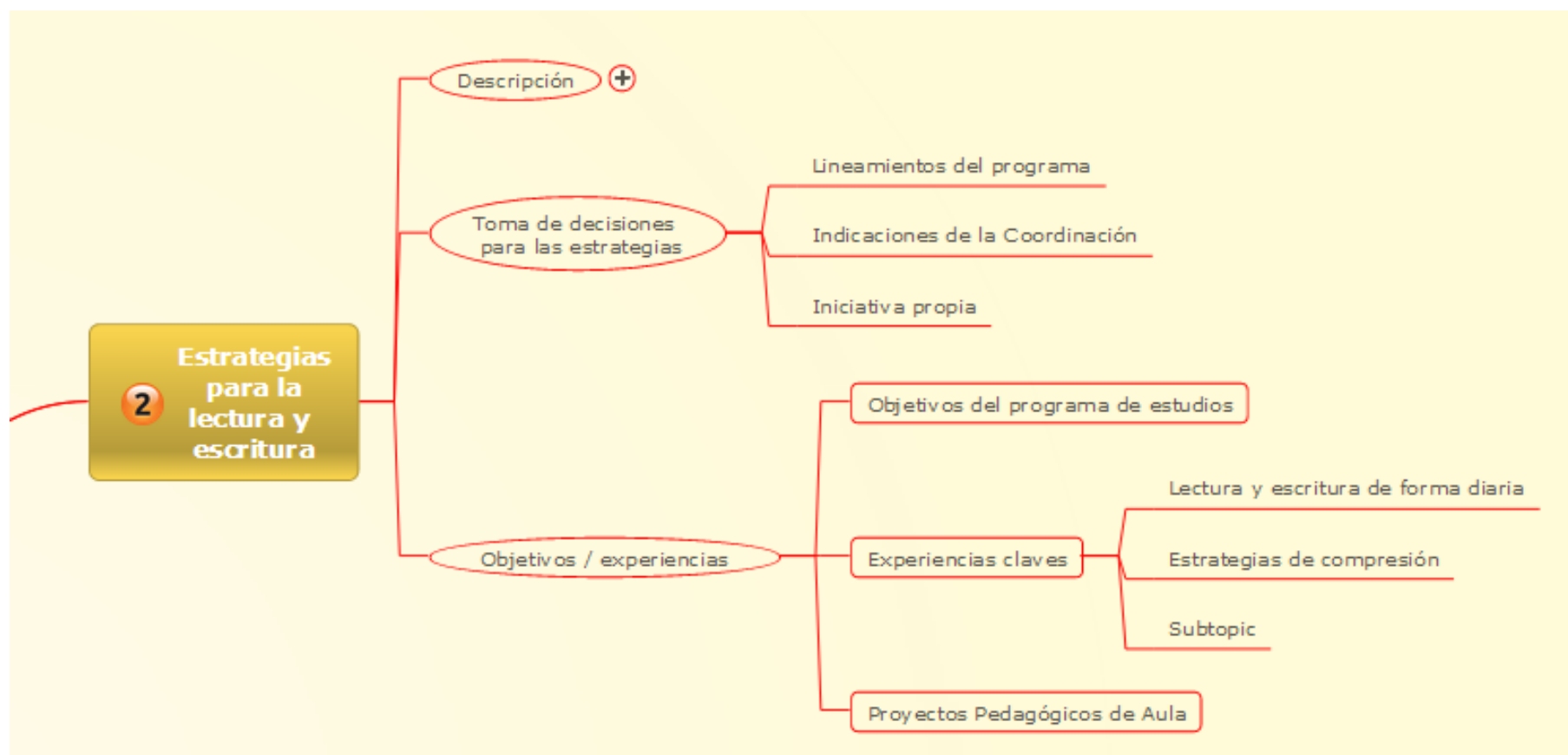


Figura 47. Resumen resultados entrevista inicial Parte IV
Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

La tercera dimensión de la entrevista inicial se refiere a la presencia de medios, cuyo resumen del indicador referido a tipos de medios se refleja en la siguiente figura:

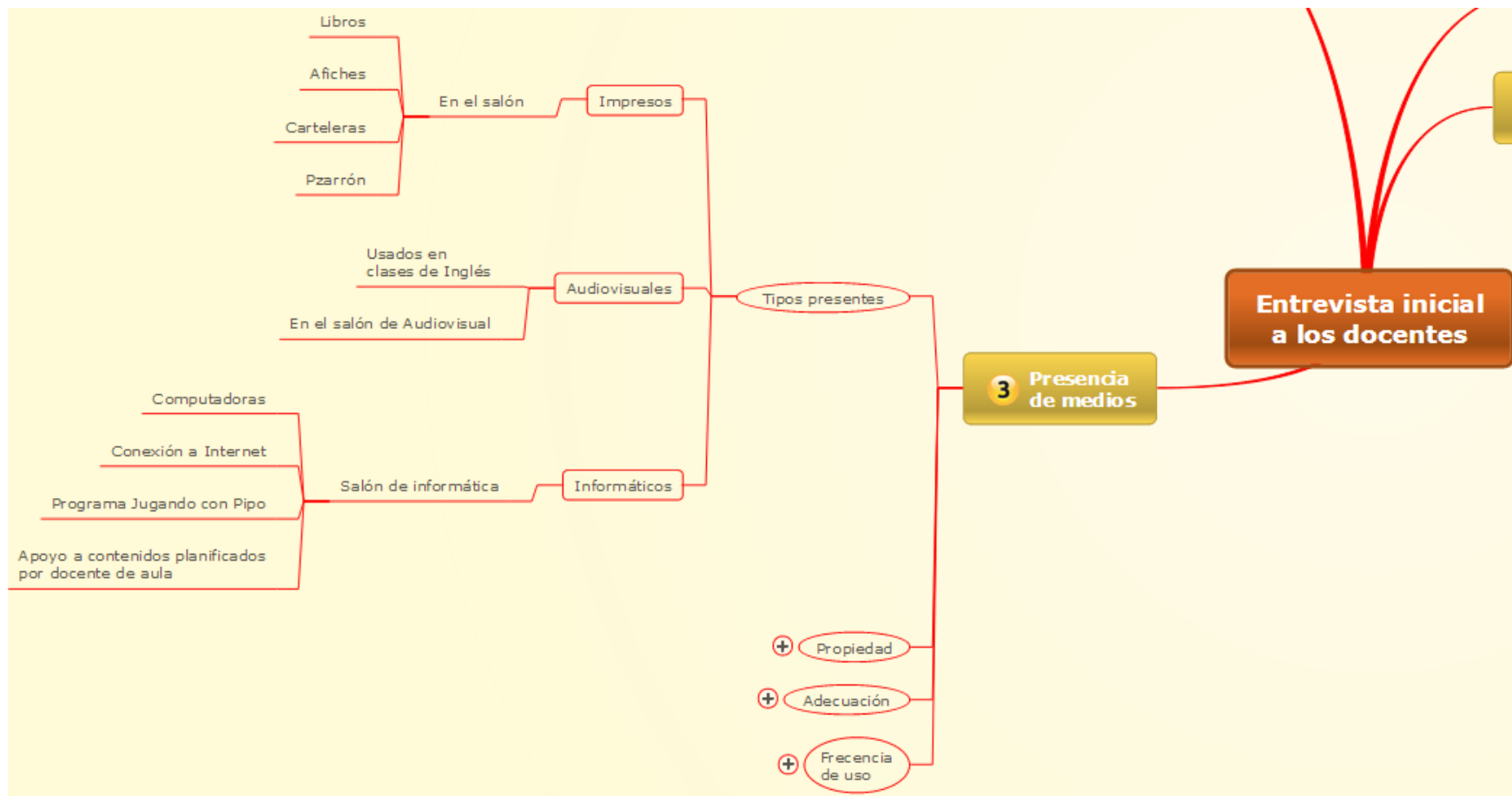


Figura 48. Resumen resultados entrevista inicial Parte V
Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

Dentro de esta tercera dimensión de la entrevista inicial también se encuentran los indicadores propiedad de los medios, adecuación y frecuencia de uso. La figura 49 resume los resultados obtenidos.

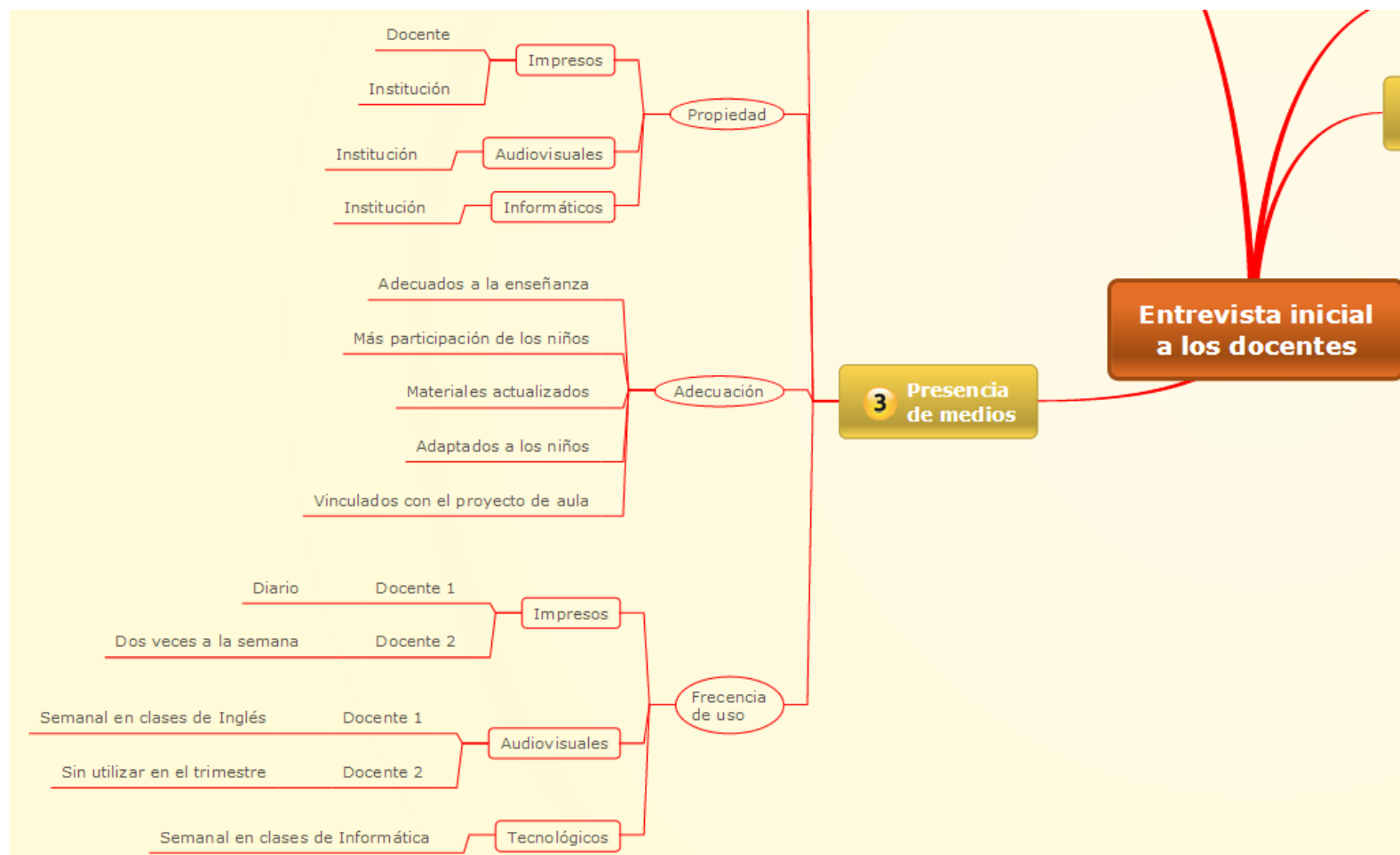


Figura 49. Resumen resultados entrevista inicial Parte VI
Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

En la figura 50 se presenta el resumen de la cuarta dimensión de la entrevista inicial en cuanto a los indicadores de aspectos organizativos, específicamente la existencia de los espacios físicos.

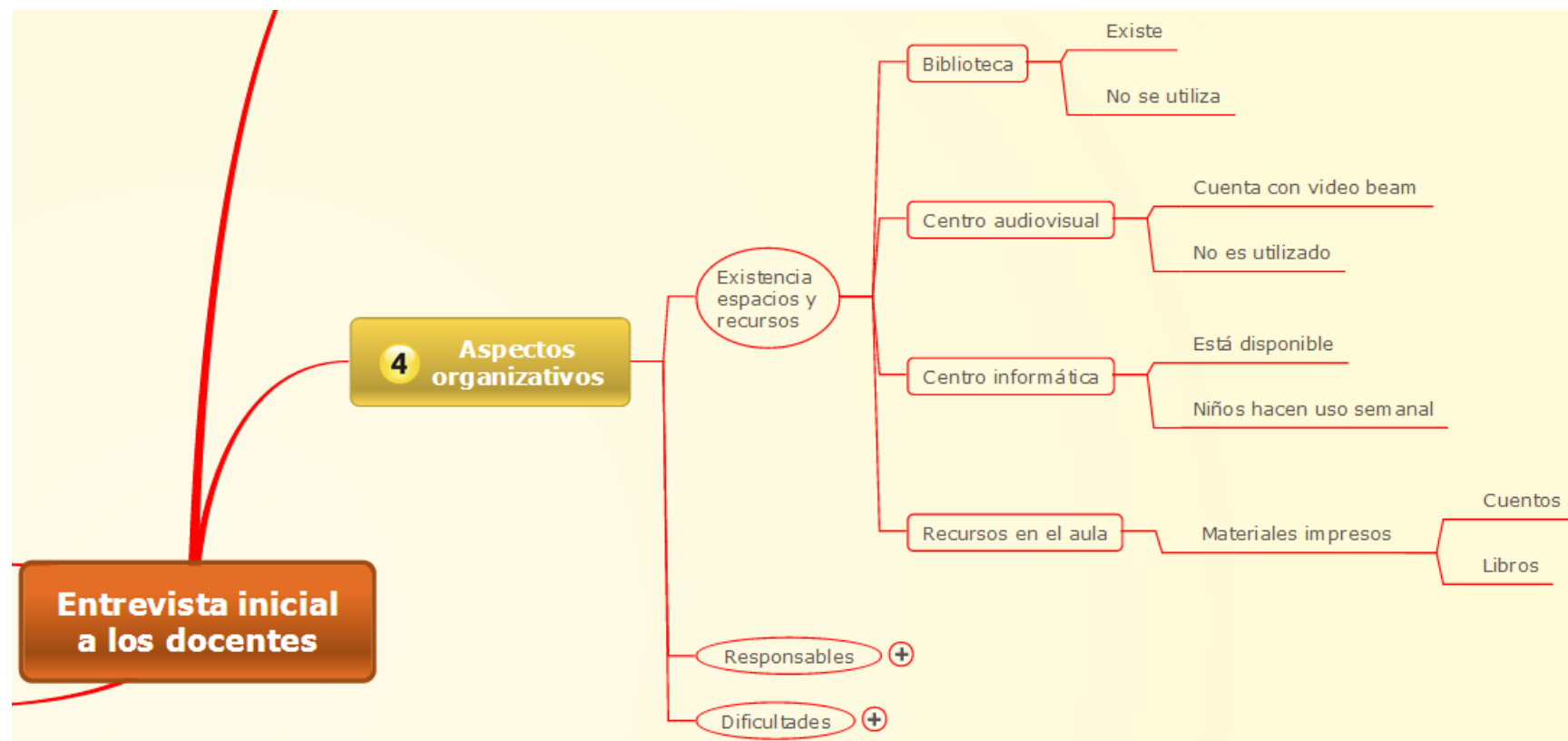


Figura 50. Resumen resultados entrevista inicial Parte VII
Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

Dentro de esta cuarta dimensión de la entrevista inicial también se encuentran los indicadores responsables de los espacios físicos y dificultades de uso. La figura 51 resume los resultados obtenidos.

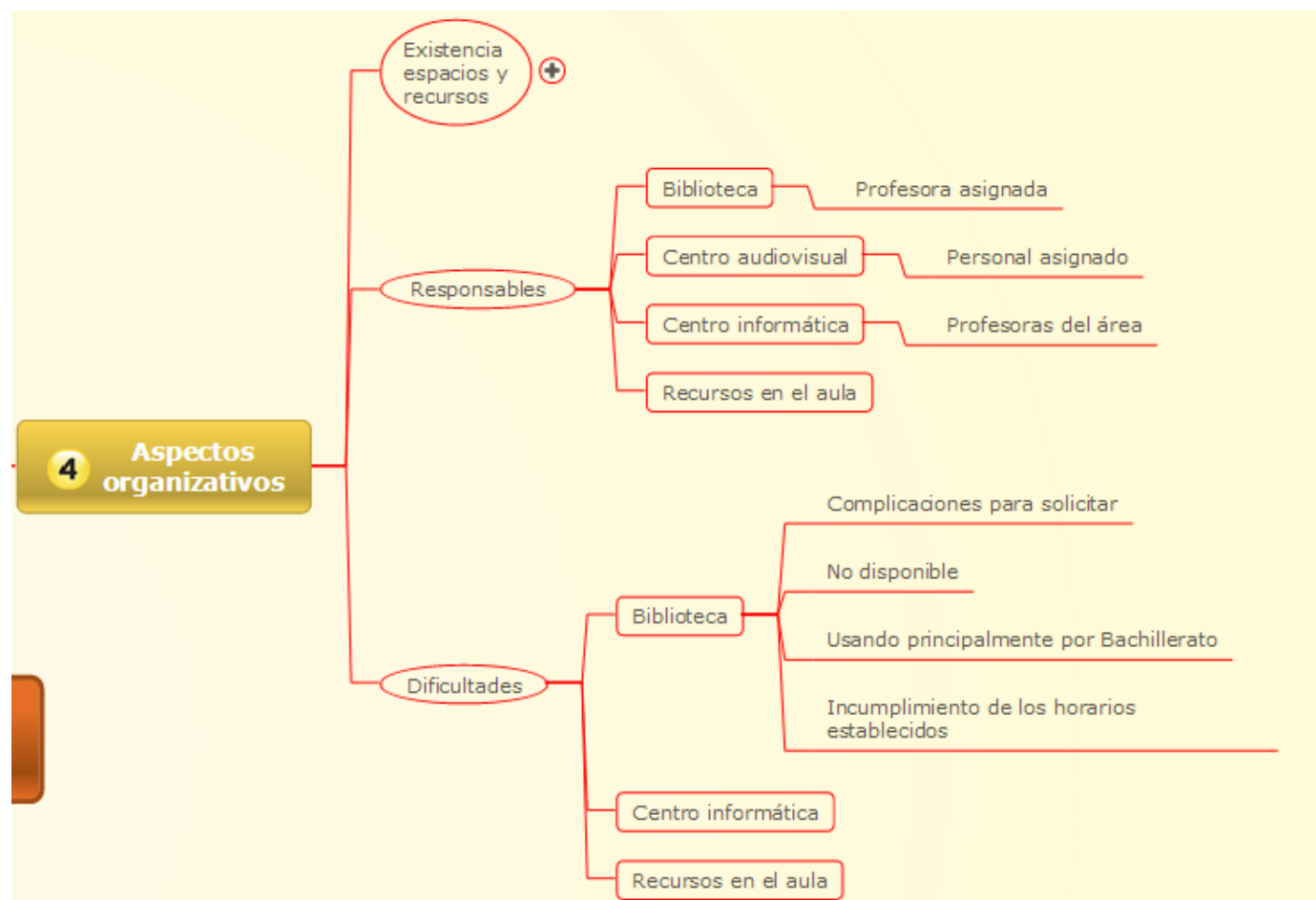


Figura 51. Resumen resultados entrevista inicial Parte VIII
Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

V. 2 Reuniones de grupo para la inclusión del recurso

La observación y grabación de las reuniones de grupo donde se aborda la inclusión del entorno multimedia consistió en conocer la opinión de los niños acerca de la temática abordada, de las estrategias utilizadas y del plan de trabajo.

Fueron observados 29 niños del grupo 1 y 29 niños del grupo 2, para un total de 58 niños

Las categorías y subcategorías de observación, junto a la identificación del indicador para su análisis son las siguientes:

Tabla 79. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 2

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	Nº de indicador
Conocer la opinión de los niños acerca de la temática abordada, de las estrategias utilizadas y del plan de trabajo	Opinión acerca del tema	Nivel de acuerdo o desacuerdo	1
		Nuevas ideas sugeridas	2
	Estrategias a utilizar	Opinión acerca de las estrategias	3
		Otras ideas sugeridas	4
	Plan de trabajo	Nivel de acuerdo o desacuerdo	5
		Comentarios generales	6

Fuente: Elaboración propia

El resultado de la grabación realizada de este momento de la jornada de trabajo en el aula es presentado en el siguiente análisis:

Instrumento 2 - Indicador 1 (I2-I1)

Categoría: Opinión acerca del tema

Subcategoría: Nivel de acuerdo o desacuerdo

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Nivel de acuerdo o desacuerdo	28 niños levantaron la mano que están de acuerdo con el proyecto	28 niños levantaron la mano que están de acuerdo con el proyecto

Tabla 80. I2-I1. Nivel de acuerdo o desacuerdo

Instrumento 2 - Indicador 2 (I2-I2)

Categoría: Opinión acerca del tema

Subcategoría: Nuevas ideas sugeridas

Subcategorías	Grupo 1	Grupo 2
Nuevas ideas sugeridas		Me gustaría que el cuento tuviera una mascota que se pudiera comunicar con todos los animales

Tabla 81. I2-I2. Nuevas ideas sugeridas

Instrumento 2 - Indicador 3 (I2-I3)

Categoría: Estrategias a utilizar

Subcategoría: Opinión acerca de las estrategias

Subcategorías	Grupo 1	Grupo 2
Opinión acerca de las estrategias	Ese es un cuento bueno que se trata sobre Andrés quiere una maqueta	La investigadora preguntó si les gustaba la propuesta de trabajar el cuento en casa con sus papás, todos los niños respondieron que sí. También se les preguntó si les gustaba leer con sus papás. Una niña respondió: Si, mucho Se les preguntó si les gustaba trabajar en el proyecto en las clases de informática y los niños manifestaron que si

Tabla 82. I2-I3. Opinión acerca de las estrategias

Instrumento 2 - Indicador 4 (I2-I4)

Categoría: Estrategias a utilizar

Subcategoría: Otras ideas sugeridas

Subcategorías	Grupo 1	Grupo 2
Otras ideas sugeridas	<p>Andrés se compre un perro</p> <p>A la pregunta ¿de qué manera se puede trabajar el tema?</p> <p>Una niña respondió: En Informática.</p> <p>Otra niña comenzó a decir normas para el cuidado de una mascota: Darle mucha comida y cuidarlo siempre</p>	No hubo ideas sugeridas

Tabla 83. I2-I4. Otras ideas sugeridas

Instrumento 2 - Indicador 5 (I2-I5)

Categoría: Plan de trabajo

Subcategoría: Nivel de acuerdo o desacuerdo

Subcategorías	Grupo 1	Grupo 2
Nivel de acuerdo o desacuerdo	<p>La docente preguntó si estaban de acuerdo con trabajar el tema, los niños expresaron que si, al igual que la pregunta si les gusta el tema</p>	<p>La investigadora preguntó si alguno tendría algo que decir acerca del tema, las respuestas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si fuera como que caminar la mascota e hiciera todo - Me gusta el tema de Andrés tiene una mascota porque me hace recordar a mi perrita que es una dalmata - yo creo que el cuento es de un niño que se llama Andrés y que los padres le compran una mascota - A mí me gusta porque puedes recordar a tu mascota

Tabla 84. I2-I5. Nivel de acuerdo o desacuerdo

Instrumento 2 - Indicador 6 (I2-I6)

Categoría: Plan de trabajo

Subcategoría: Comentarios generales

Subcategorías	Grupo 1	Grupo 2
Comentarios generales	<p>La docente preguntó ¿qué es una mascota? Las respuestas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un perro, un gato - Un león - Un animal 	<p>La investigadora preguntó: ¿Quiénes tienen mascota? Algunos niños levantaron la mano diciendo: Yo</p>

Tabla 85. I2-I6. Comentarios generales

La observación del momento del aula donde se presentó a los niños el proyecto de inclusión del recurso permitió resumir la experiencia en tres categorías:

- La opinión acerca del tema se hizo preguntando a los niños quienes estaban de acuerdo con el proyecto. En ambos grupos veintiocho niños levantaron la mano indicando que estaban de acuerdo. Esta cifra representa el total de la población presente en los salones. Sólo en el grupo 2 un niño expresó una nueva idea con respecto al tema, que era que la mascota pudiera comunicarse con las personas.
- Con relación a las estrategias a utilizar, los niños expresaron sobre qué creían que trataba el cuento, manifestaron su acuerdo con que el cuento sea trabajado en casa con sus padres y con el uso del recurso en las clases de informática. En el grupo 1, los niños manifestaron nuevas estrategias para el uso del recurso como trabajarlo en las clases de Informática, hablar de las normas para el cuidado de una mascota, etc.
- Para la categoría plan de trabajo se encontraron diversas respuestas referidas al acuerdo con la manera del trabajar el tema y el agrado sobre el

mismo. Además algunos niños manifestaron que les agradaba el tema porque les recordaba sus propias mascotas. Se notó que varios niños comenzaron a hacer inferencias sobre el desarrollo del propio cuento y de las actividades a realizar. Los comentarios generales estuvieron vinculados con conversar acerca de las mascotas, qué son, ejemplos, contar anécdotas, etc.

A continuación se presenta una figura que resume las categorías y subcategorías de de observación de las reuniones de grupo donde se abordó la inclusión del recurso *“Andrés quiere una mascota”*. Esta figura también podrá ser observada en el siguiente link:

<http://www.mindomo.com/view.htm?m=c15e24d800254175a26d2f47c76c05f1>

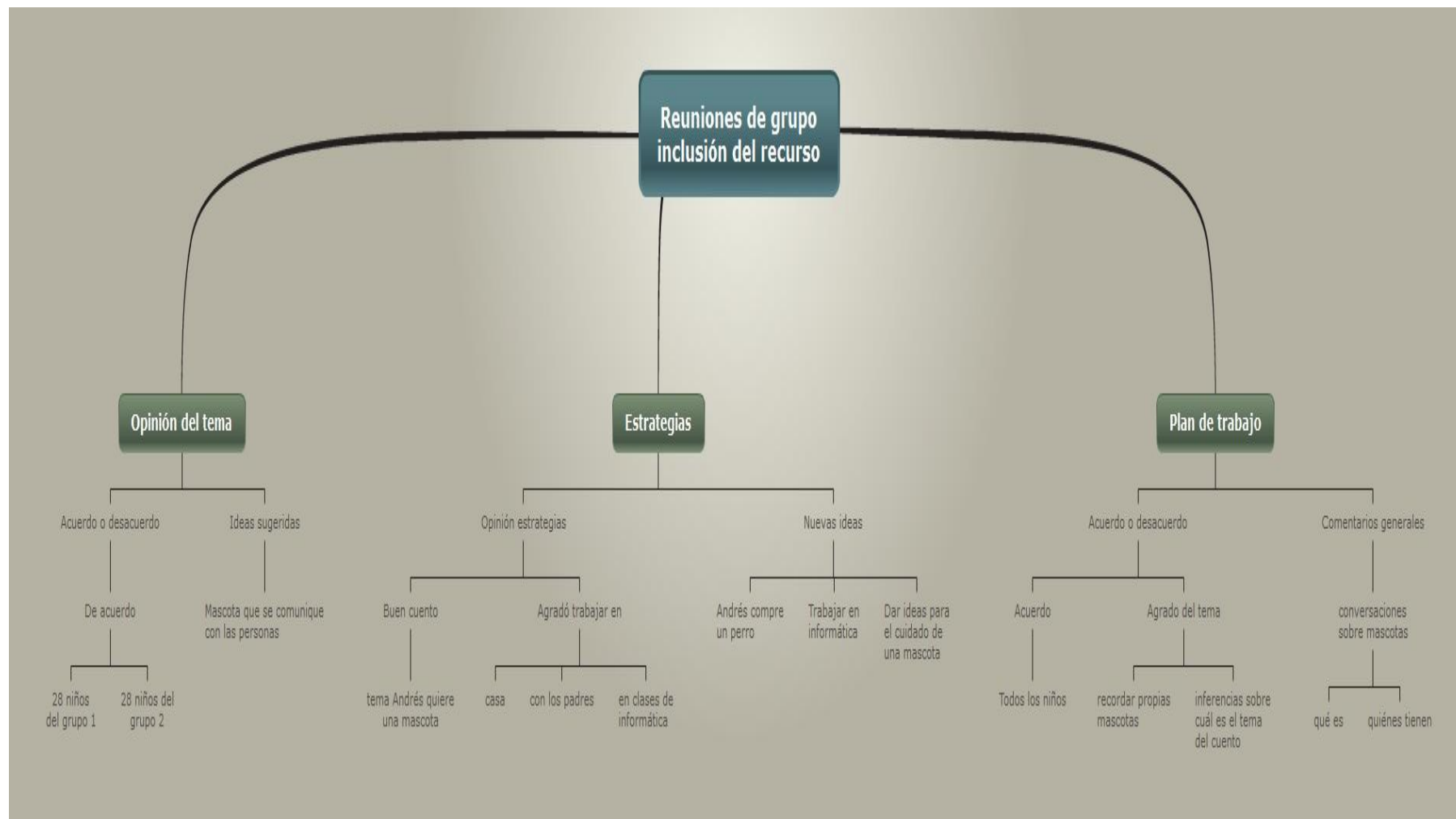


Figura 52. Resumen resultados reunión de grupo inclusión del recurso

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

La transcripción de la grabación de las reuniones de grupo donde se aborda la inclusión del entorno multimedia se encuentra en el anexo 14.

V.3 Cuestionario diagnóstico

El propósito del cuestionario diagnóstico fue realizar un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y escritura además de conocer el uso que hace de la computadora.

El cuestionario fue aplicado a 29 niños del grupo 1 y 29 niños del grupo 2 para un total de 58 niños de primer grado.

Los indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico junto con la numeración de los mismos para el análisis, están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 86. Indicadores por dimensión del cuestionario diagnóstico – Instrumento 3

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	N° de indicador
Conocer las estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura de los docentes de aula, cómo utilizan recursos informáticos y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de	Aspectos generales y personales del niño	Nombre y apellido	Respuesta abierta	1
		Edad		2
		Género	Selección simple	3
	Hábitos de lectura y escritura	Frecuencia de lectura	Selección simple	4
		Frecuencia de escritura	Selección simple	5
		Tipo de materiales leídos	Selección múltiple	6
	Uso del lenguaje escrito	Escritura espontánea	Respuesta abierta	7

clases		Reconocimiento de sustantivos	Pareo de palabras con imágenes	8
		Completa oraciones	Selección simple	9
	Comprensión de textos sencillos	Lectura comprensiva con dos preguntas relacionadas	Selección simple	10
	<i>Aspectos referidos al uso de la computadora</i>	Presencia equipo tecnológico en casa	Selección simple	11
		Usos que da a la computadora	Selección simple	12
		Lectura de cuentos digitales	Selección simple	13

Fuente: Elaboración propia

Las respuestas a cada uno de los aspectos del cuestionario han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición en el siguiente análisis:

Instrumento 3 - Indicador 1 (I3-I1)

Dimensión: Aspectos generales

Indicador: Nombre y apellido

Características de la escritura del nombre	Grupo 1	Grupo 2
Escritura solo del nombre	1	1
Escritura solo del apellido	0	0
Escritura del nombre y apellido	28	27
Sin respuesta	0	1
Total	29	29

Tabla 87. I3-I1. Nombre y apellido

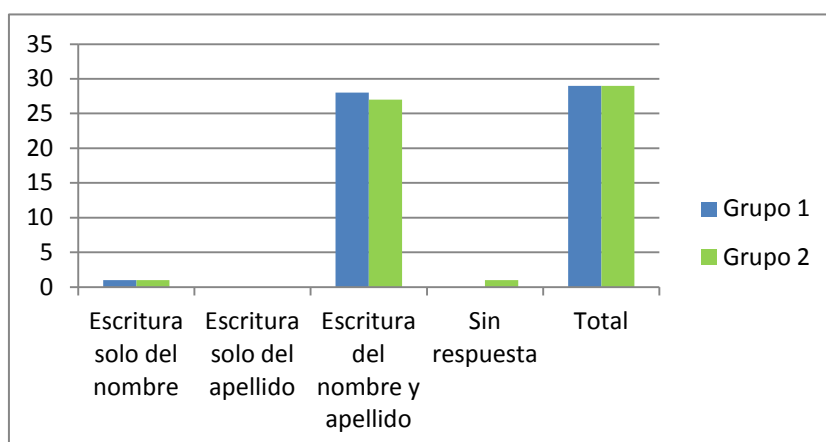


Gráfico 40. I3-I1. Nombre y apellido

Instrumento 3 - Indicador 2 (I3-I2)

Dimensión: Aspectos generales

Indicador: Edad

Edad	Grupo 1	Grupo 2	Total
6	14	12	26
7	14	16	30
8	1	1	2
Totales	29	29	58

Tabla 88. I3-I2. Edad

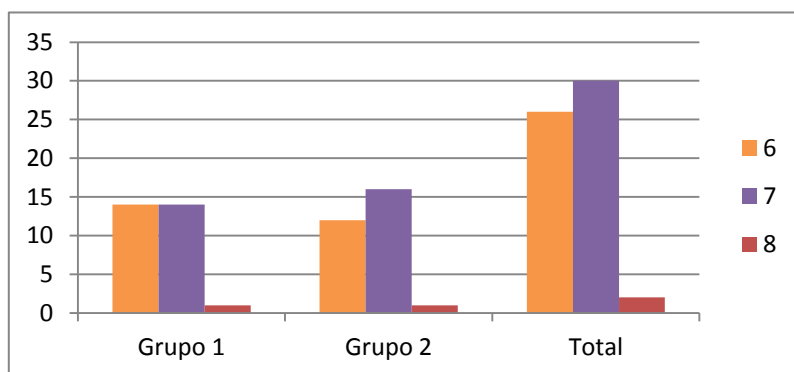


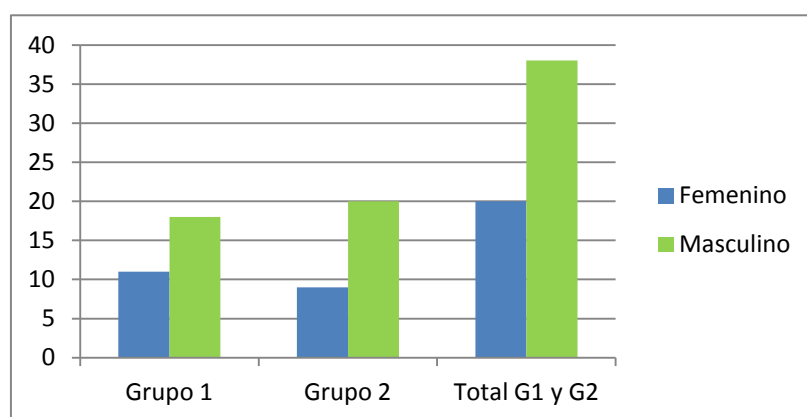
Gráfico 41. I3-I2. Edad

Instrumento 3 – Indicador 3 (I3-I3)

Dimensión: Aspectos generales

Indicador: Género

Género	Grupo 1	Grupo 2	Total G1 y G2
Femenino	11	9	20
Masculino	18	20	38

Tabla 89. I3-I3. Género**Gráfico 42. I3-I3. Género**

Los resultados de la dimensión aspectos generales reflejan para el primer indicador relacionado con la escritura de su nombre y apellido que en el grupo 1 hay 28 niños que escriben su nombre y apellido sin dificultad, en el grupo 2 lo hicieron 27 niños. Entre ambos salones dos niños escribieron solamente el nombre manifestando que no sabían escribir su apellido. En el grupo 2 uno de los niños expresó que no sabía escribir su nombre y apellido, ambas docentes coincidieron en manifestar que son alumnos que están iniciándose en el proceso de lectura y escritura

Con respecto al indicador edad, de la población encuestada que fueron 58 niños el 44,83% tiene 6 años, los niños de 7 años representan el 51,73% y el 3,44% corresponde a los niños de 8 años, es decir, son niños entre seis y siete años lo cual es la edad para la cual fue diseñado el recurso *“Andrés quiere una mascota”*.

En cuanto al género de los estudiantes entre la población de 58 niños encuestados de primer grado el 34,49% son de género femenino y el 65,51% pertenecen al género masculino.

Instrumento 3 - Indicador 4 (I3-I4)

Dimensión: Hábitos de lectura y escritura

Indicador: Frecuencia de lectura

Frecuencia	Grupo 1	Grupo 2	Total
Todos los días	14	20	34
Una vez a la semana	9	7	16
Una vez al mes	6	2	8
Sin responder	0	0	0

Tabla 90. I3-I4. Frecuencia de lectura

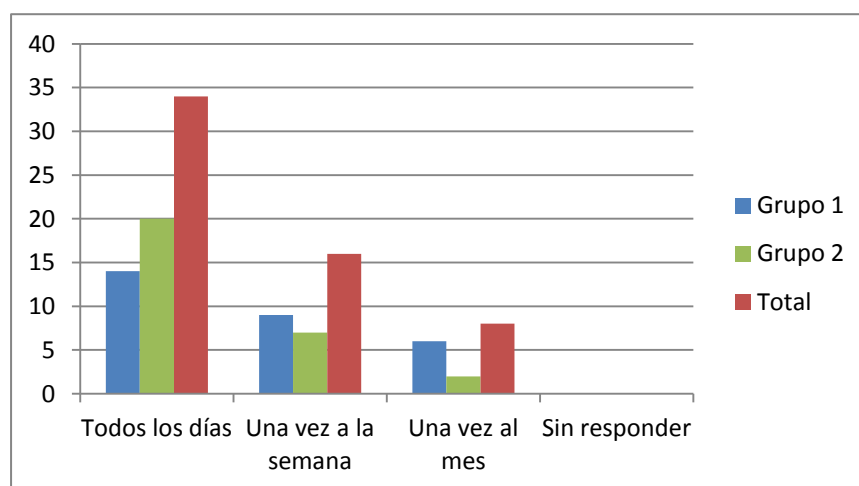


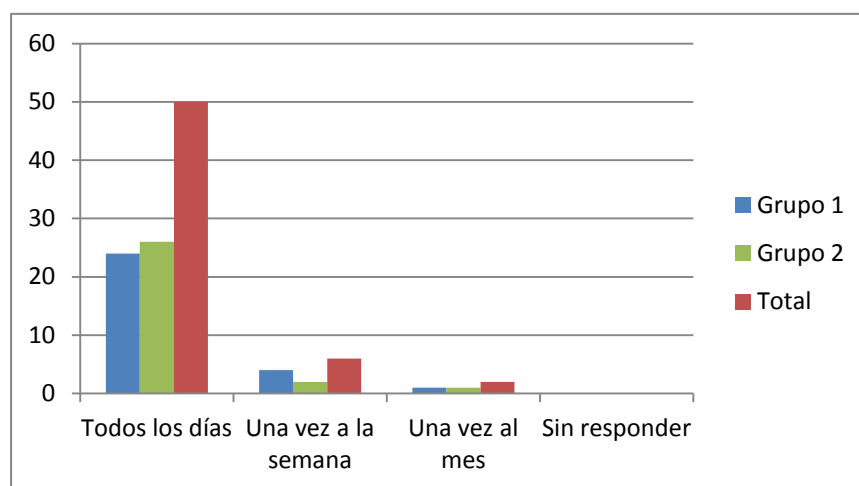
Gráfico 43. I3-I4. Frecuencia de lectura

Instrumento 3 - Indicador 5 (I3-I5)

Dimensión: Hábitos de lectura y escritura

Indicador: Frecuencia de escritura

Frecuencia	Grupo 1	Grupo 2	Total
Todos los días	24	26	50
Una vez a la semana	4	2	6
Una vez al mes	1	1	2
Sin responder	0	0	0

Tabla 91. I3-I5. Frecuencia de escritura**Gráfico 44. I3-I5. Frecuencia de escritura****Instrumento 3 - Indicador 6 (I3-I6)**

Dimensión: Hábitos de lectura y escritura

Indicador: Tipo de materiales leídos

Tipo de material	Grupo 1	Grupo 2	Total
Libros	16	15	31
Cuentos	13	12	25
Revistas	9	8	17
Periódicos	3	4	7
Sin responder	0	0	0

Tabla 92. I3-I6. Tipo de materiales leídos

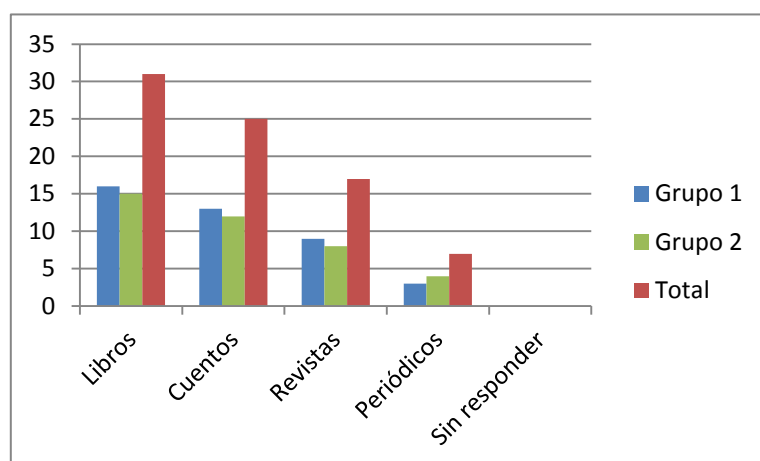


Gráfico 45. I3-I6. Tipo de materiales leídos

En la dimensión hábitos de lectura y escritura se hace referencia a tres indicadores, los cuales se explican a continuación:

- La frecuencia de lectura fue medida con la pregunta *¿Cada cuánto tiempo lees un cuento, libro, historia?* para la cual debían elegir sólo una respuesta. El 58,63% de los niños señaló que todos los días, 27,58% expresó una vez a la semana y el 13,79% indicó que una vez al mes. De forma verbal algunos niños manifestaban que leían pocos cuentos, libros, etc., unos porque no le llamaba la atención la lectura y otros porque aun no sabían leer de forma fluida.
- Para la frecuencia de escritura fue considerada la pregunta *¿Cada cuánto tiempo escribes en tu cuaderno, libreta, etc.?* en la cual también debían elegir sólo una respuesta. De la población encuestada el 86,21% indicó que todos los días, el 10,35% señaló que una vez a la semana y el 3,44% manifestó que una vez al mes.

- En el indicador tipos de materiales se tomó en cuenta la pregunta *¿Cuáles materiales te gusta leer?* en la cual podían seleccionar varias opciones. La opción libros obtuvo el 38,75%, seguida de los cuentos que representan el 31,25%, luego las revistas con el 21,25% y el periódico con un porcentaje de 8,75%. Los libros y cuentos fueron las dos opciones preferidas de los niños.

Instrumento 3 - Indicador 7 (I3-I7)

Dimensión: Uso del lenguaje escrito

Indicador: Escritura espontánea

Características de la oración	Grupo 1	Grupo 2	Total
Con estructura gramatical	22	23	45
Sólo sustantivos	2	3	5
Sólo adjetivos	0	0	0
Sólo verbos	3	2	5
Sin respuesta	2	1	3

Tabla 93. I3-I7. Escritura espontánea

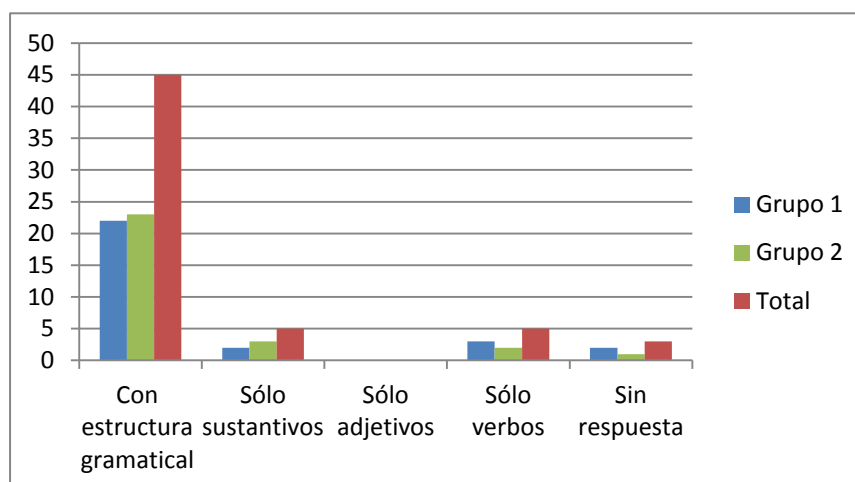


Gráfico 46. I3-I7. Escritura espontánea

Algunos ejemplos de las escrituras espontáneas al enunciado *Escribe una oración sobre lo que más te gusta hacer el fin de semana:*

Características de la oración	Grupo 1	Grupo 2
Con estructura gramatical	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar con mis carros 2. Me gusta jugar con mi primo 3. Jugar con mi familia 4. Ir a la playa con mi familia⁴ 5. A mí me gusta jugar Nintendo 64 6. A mí me gusta jugar todos los fines de semana 7. Leer un cuento todo el fin de semana 8. Me gusta jugar con mi hermana y mis padres 9. Ir al parque, ir a la piscina 10. Jugar con mi primo 11. A mí me gusta jugar 12. Me gusta jugar con mis amigos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar en familia 2. Jugar con mis juegos 3. Me gusta ir a jugar en el parque 4. Ir a la piscina 5. Jugar con mi pelota y correr 6. Jugar pay station 7. Ir a manejar bicicleta 8. Me gusta leer revistas y jugar 9. Irme a la playa con mi familia y pescar con mi papa 10. Jugar wii de super Mario Bros 11. Ir al parque y viajar a un lugar que se llama todasana 12. Me gusta estudiar o leer 13. Me gusta jugar muñecas
Sólo sustantivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fiesta 2. Fútbol 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Piscina 2. El Beisbol 3. Piscina
Sólo verbos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar 2. Leer 3. Jugar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar 2. Jugar

Tabla 94. I3-I7. Ejemplos de escritura espontánea

Instrumento 3 - Indicador 8 (I3-I8)

Dimensión: Uso del lenguaje escrito

Indicador: Reconocimiento de sustantivos

Sustantivos para reconocer	Grupo 1	Grupo 2	Total
Dinosaurio	28	27	55
Caramelo	29	27	56

⁴ Se han escrito las oraciones manteniendo la escritura de los niños en cuanto a la ortografía y separación de las palabras

Gato	28	24	52
Unió las palabras Venezuela y grande con los dibujos	2	2	4
Sin responder	0	2	2

Tabla 95. I3-I8. Reconocimiento de sustantivos

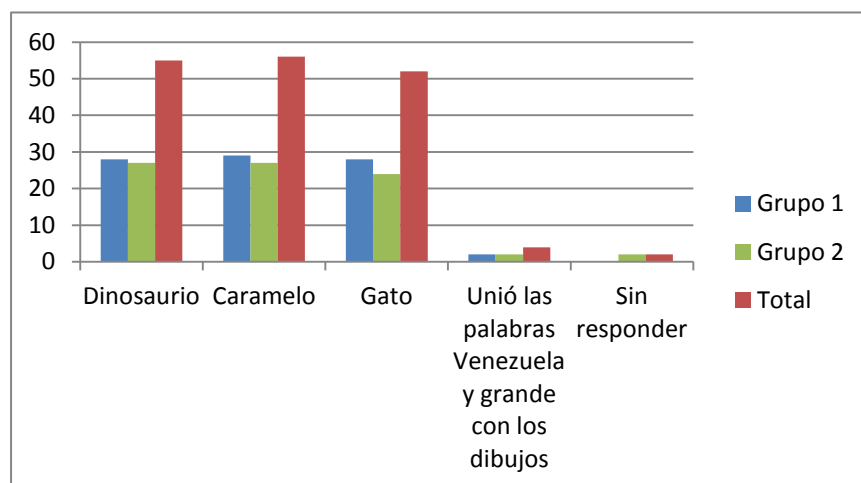


Gráfico 47. I3-I8. Reconocimiento de sustantivos

Instrumento 3 - Indicador 9 (I3-I9)

Dimensión: Uso del lenguaje escrito

Indicador: Completar oraciones

Oración completa	Grupo 1	Grupo 2	Total
Oración 1: "Los niños juegan con la pelota"	27	29	56
Oración 2: "En la noche observamos las estrellas"	27	25	52
Elección de opción incorrecta para la oración 1	1	0	1
Elección de opción incorrecta para la oración 2	1	2	3
Sin responder oración 1	1	0	1
Sin responder oración 2	1	2	3

Tabla 96. I3-I9. Completar oraciones

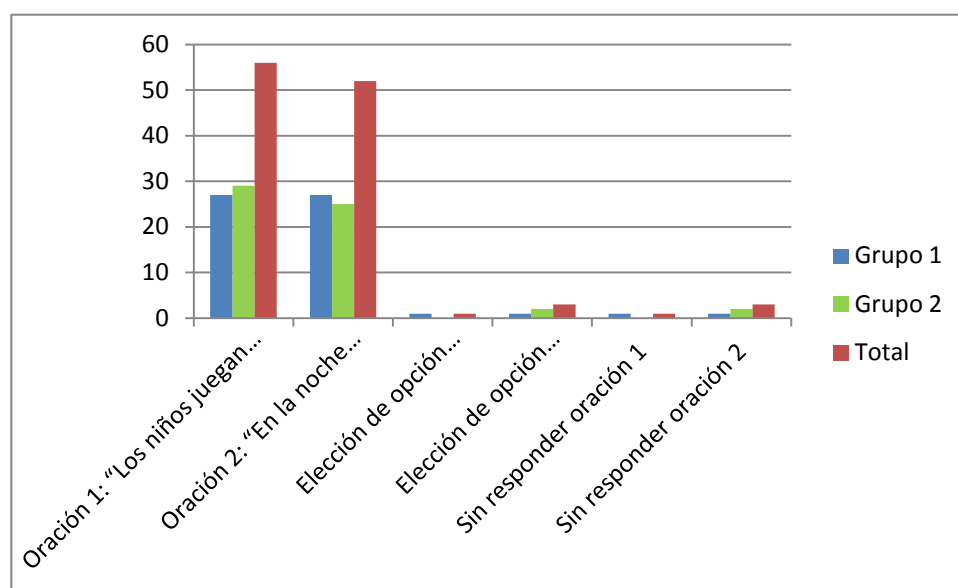


Gráfico 48. I3-19. Completar oraciones

En la dimensión uso del lenguaje escrito se analizaron tres indicadores. Para el primero referido a la escritura espontánea, se les dio a los niños la siguiente instrucción: *Escribe una oración sobre lo que más te gusta hacer los fines de semana*. Las respuestas de los niños indicaron que el 77,59% escribe oraciones con una estructura gramatical adecuada para su edad, por ejemplo: *me gusta estudiar o leer, ir a la piscina, etc.* El 8,62% escribió como oración sólo un sustantivo como *piscina*. De los niños entrevistados el 8,62% escribió sólo un verbo como oración, ejemplo *jugar*. El 5,17% de los niños que no respondieron la pregunta manifestaron a las docentes e investigadora no saber escribir oraciones.

El segundo indicador estuvo relacionado con reconocer sustantivos. Entre el 99,55% y el 89,65% relacionaron los tres sustantivos con su dibujo correspondiente. El 6,89% de los niños unieron otras palabras con los dibujos, cuando finalizó el cuestionario algunos de estos niños manifestaron que no leyeron las instrucciones.

Solamente el 3,44% no respondió esta pregunta indicando que no sabían que era un sustantivo.

El tercer indicador consistió en completar dos oraciones eligiendo de un grupo de palabras previamente sugerido. La primera oración fue *“Los niños juegan con la pelota”* La palabra a completar era *niño* y las opciones para elegir eran *aviones* – *risa* – *niño*. El porcentaje de niños que eligieron la opción *niño* fue 96,55%, el 1,72% eligió la opción *aviones* y el 1,72% no completó la oración. La segunda oración fue *“En la noche observamos las estrellas”* La palabra a completar era *estrellas* y las opciones para elegir eran *oscuro* – *estrella* – *casa*. El porcentaje de niños que eligieron la opción *estrellas* fue 89,65%, el 5,17% eligió la opción *casa* y el 5,17% no completó la oración.

De forma general, los niños conocen y hacen uso del lenguaje escrito a través de escrituras espontáneas sencillas y del completar actividades vinculadas con contenidos básicos del área de lenguaje para primer grado.

Instrumento 3 - Indicador 10 (I3-I10)

Dimensión: Comprensión de textos sencillos

Indicador: Lectura comprensiva con dos preguntas relacionadas

Oración completa	Grupo 1	Grupo 2	Total
Pregunta 1: ¿Qué encontró el niño en el bosque?	24	24	48
Pregunta 2: ¿Cuáles son las dos palabras mágicas?	19	19	38
Elección de opción incorrecta para la pregunta 1	3	1	4
Elección de opción incorrecta para la pregunta 2	8	6	14
Sin responder pregunta 1	2	4	6
Sin responder pregunta 2	2	4	6

Tabla 97. I3-I10. Preguntas lectura comprensiva

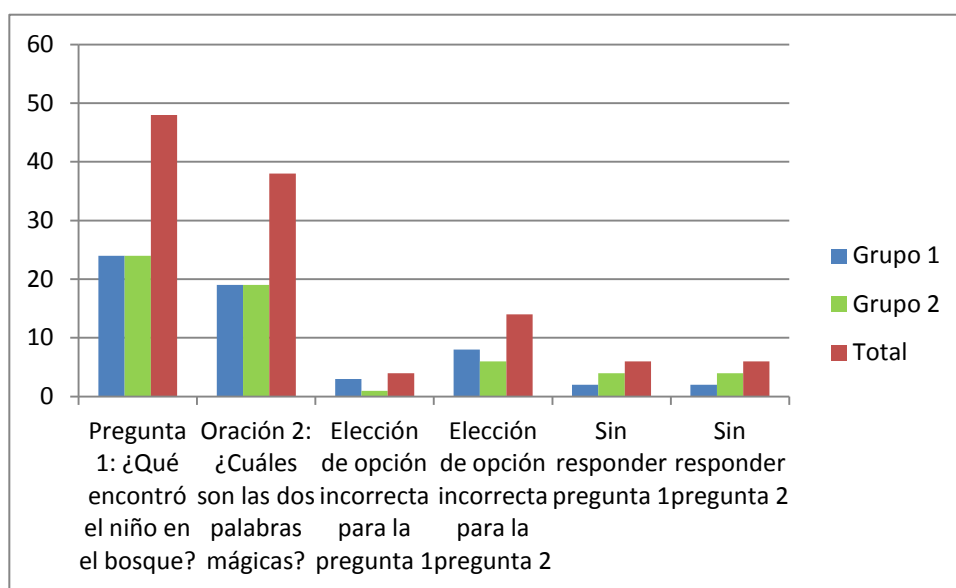


Gráfico 49. I3-I10. Preguntas lectura comprensiva

La dimensión lectura comprensiva de textos sencillos fue evaluada a través de una lectura corta de tipo fábula, luego de realizar la lectura de forma individual los niños debían responder dos preguntas sencillas relacionadas con el texto. La primera pregunta fue respondida de forma correcta por el 82,76% de los niños, el 6,89% escribieron otras respuestas que no tenían vinculación con la lectura y el 10,35% no respondieron la pregunta. La segunda pregunta fue respondida correctamente por el 65,52% de los encuestados, el 24,13% colocaron respuestas incompletas o sin relación con la lectura y el 10,35% no respondió la última pregunta.

Al momento de aplicar el cuestionario diagnóstico se observó que los niños requerían apoyo del docente para intentar comprender la lectura, además algunos se mostraban cansados de leer indicando que el texto era “muy largo” (la extensión del texto no excedía las 11 líneas), otros no terminaban la lectura e intentaban

responder las preguntas. Este ha sido uno de los indicadores donde el porcentaje de respuestas incorrectas o sin responder es mayor (más del 10% de los niños).

Instrumento 3 - Indicador 11 (I3-I11)

Dimensión: Aspectos referidos al uso de la computadora

Indicador: Presencia equipo tecnológico en casa

Equipo tecnológico en casa	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	26	28	54
No	3	0	3
Sin responder	0	1	1

Tabla 98. I3-I11. Presencia equipo tecnológico en casa

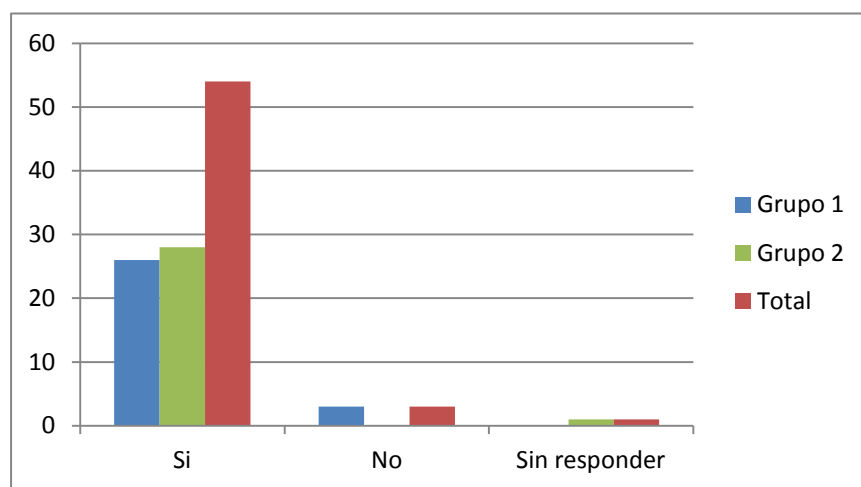


Gráfico 50. I3-I11. Presencia equipo tecnológico en casa

Instrumento 3 - Indicador 12 (I3-I12)

Dimensión: Aspectos referidos al uso de la computadora

Indicador: Usos que da a la computadora

Usos de la computadora	Grupo 1	Grupo 2	Total
Hacer tarea	10	12	22
Revisar Internet	11	4	15
Jugar	15	17	32
Sin responder	2	2	4

Tabla 99. I3-I12. Usos que da a la computadora

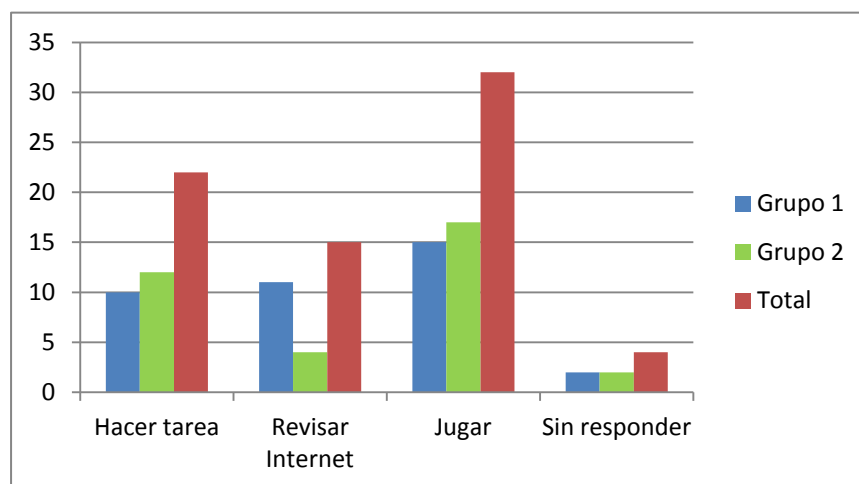


Gráfico 51. I3-I12. Usos que da a la computadora

Instrumento 3 - Indicador 13 (I3-I13)

Dimensión: Aspectos referidos al uso de la computadora

Indicador: Lectura de cuentos digitales

Lectura de cuentos digitales	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	28	27	55
No	0	0	0
Sin responder	1	2	3

Tabla 100. I3-I12. Lectura de cuentos digitales

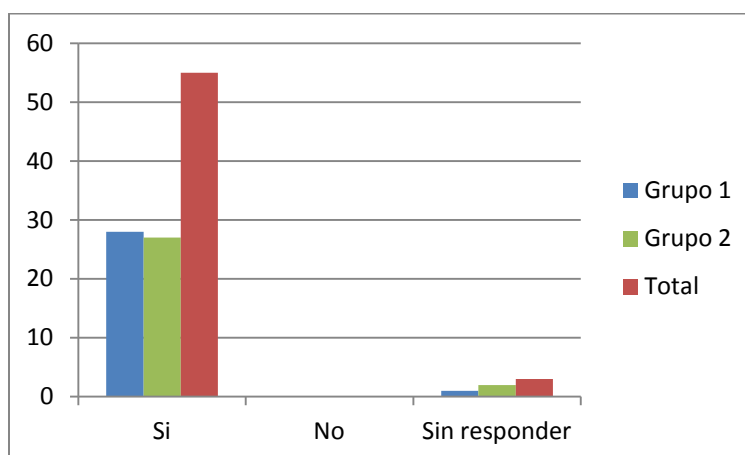


Gráfico 52. I3-I12. Lectura de cuentos en computadora

La dimensión aspectos referidos al uso de la computadora estuvo evaluada por dos indicadores. En el primero se hace referencia a la presencia de equipo tecnológico en casa; el 93,11% de los niños cuenta con una computadora en sus hogares, el 5,17% indicó que no tenía computadora en casa y el 1,72% no respondió la pregunta.

El segundo indicador se refiere al uso que los niños les dan a la computadora: el 30,14% indicó que la utiliza para hacer tareas, el 20,55% señala que para revisar Internet, el 43,84% manifestó que el uso que da a la computadora es jugar y el 5,47% no respondió la pregunta.

El tercer indicador se refiere si los niños desean leer un cuento digital: el 94,83% indicó que si y el 5,17% no respondió la pregunta.

A continuación se presenta una figura que resume las dimensiones e indicadores del cuestionario diagnóstico realizado para obtener un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y escritura además de conocer el uso que

hacen de la computadora. Esta figura también podrá ser observada en el siguiente link

<http://www.mindomo.com/view.htm?m=a290278b0a624b2faebf91123f7cfc19>

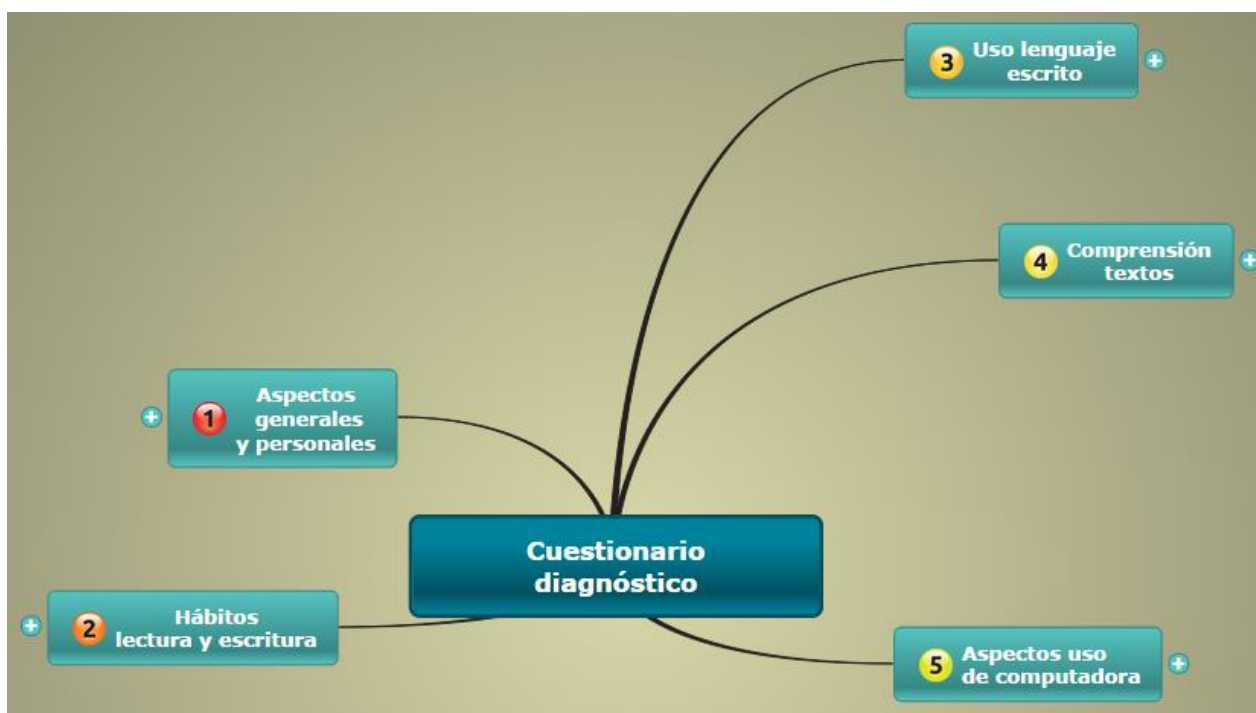


Figura 53. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte I

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

La primera dimensión del cuestionario diagnóstico se refiere a los aspectos generales y personales de los niños, cuyos resultados se resumen a continuación:

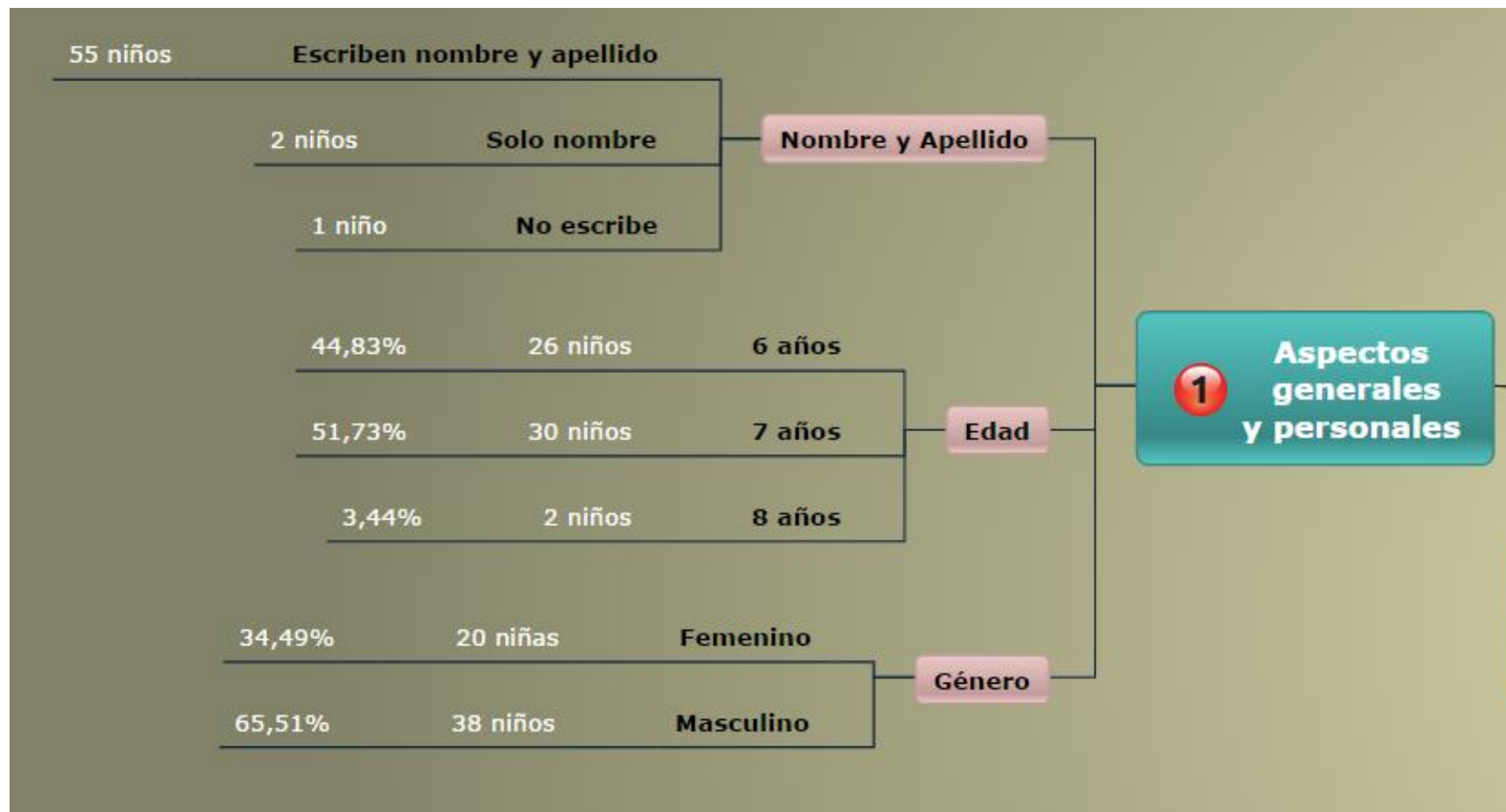


Figura 54. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte II

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

La figura 55 representa la dimensión hábitos de lectura y escritura del cuestionario diagnóstico.

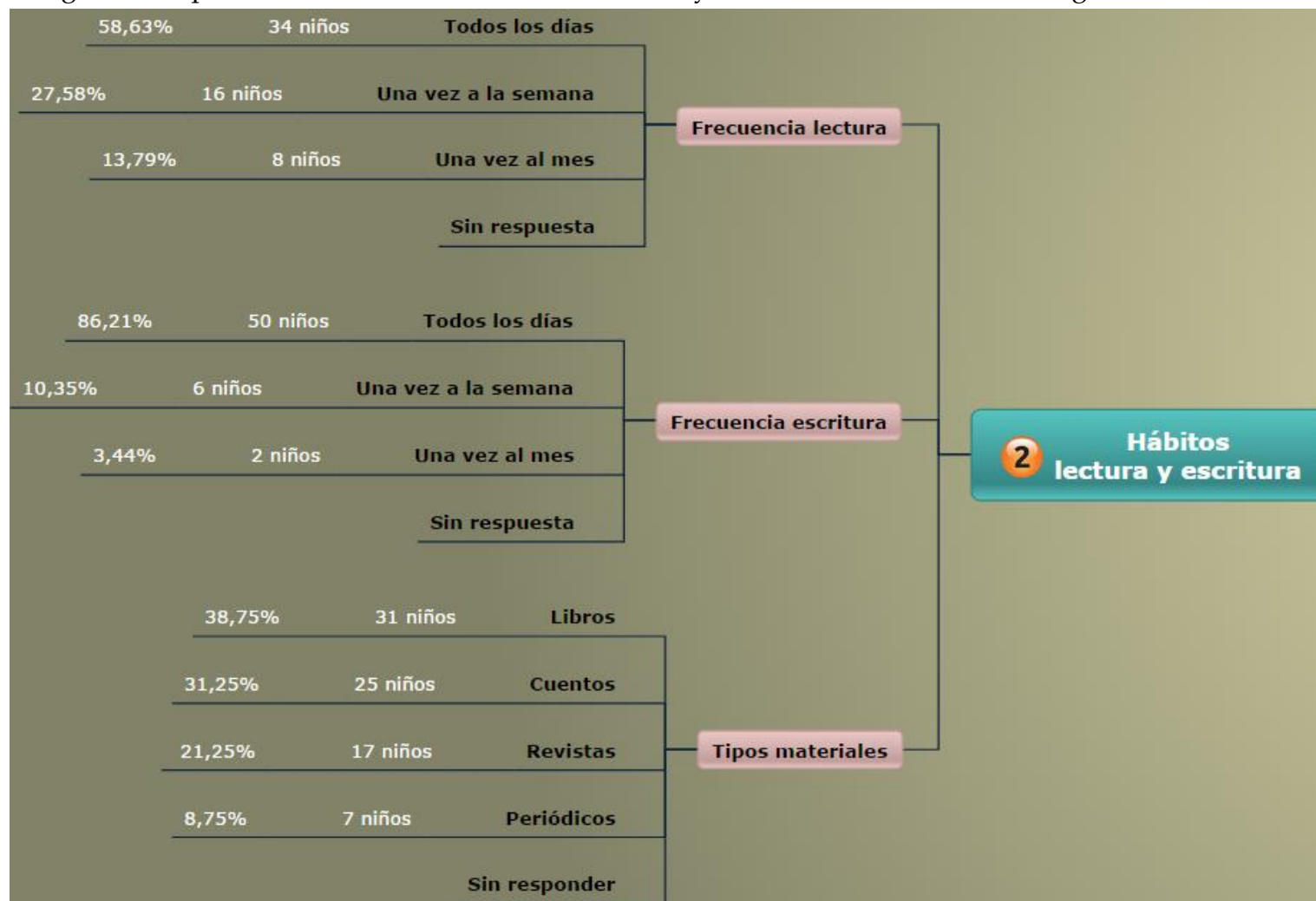


Figura 55. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte III

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

A continuación se observa el resumen de los resultados del cuestionario diagnóstico en cuanto al uso del lenguaje escrito.

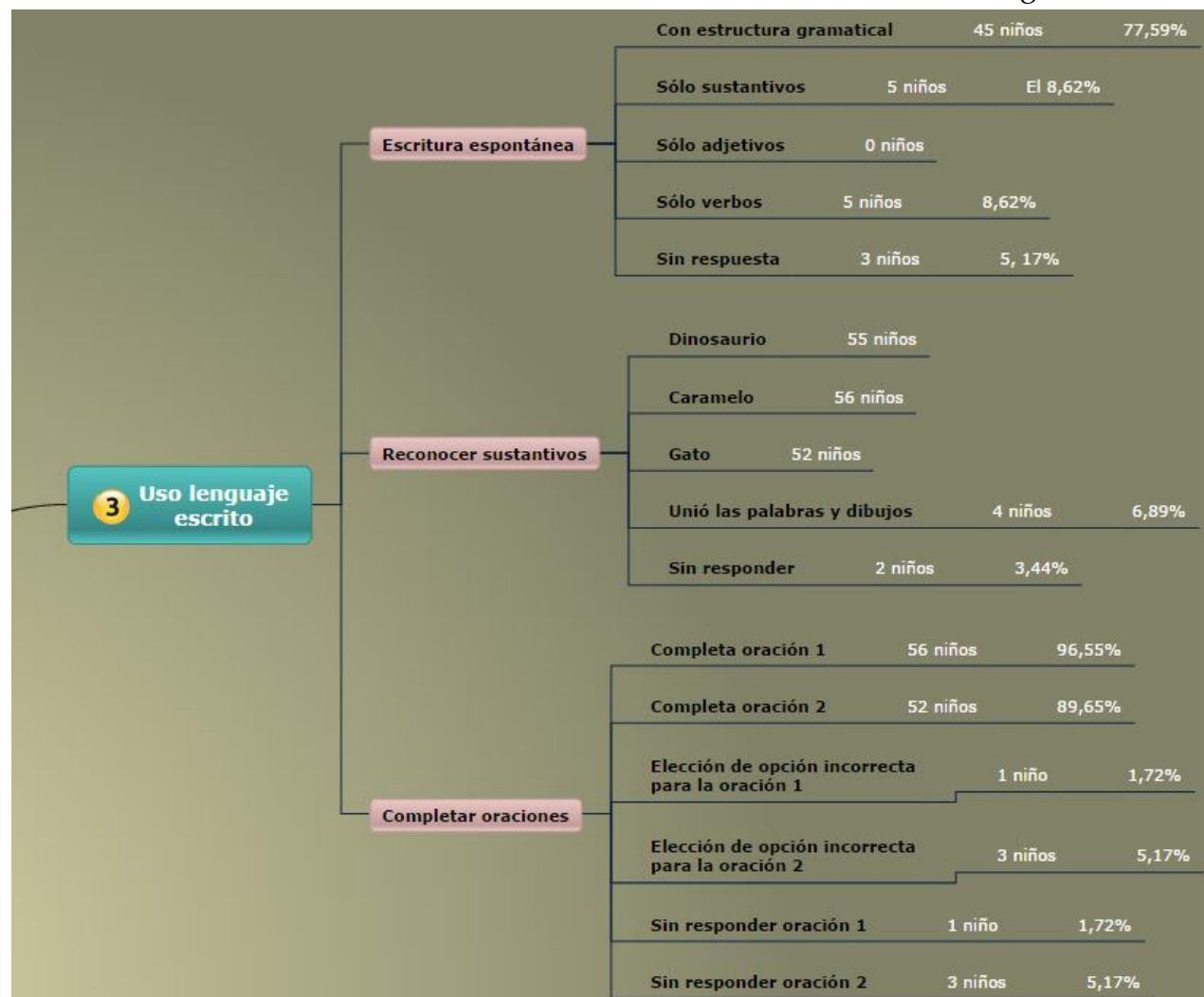


Figura 56. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte IV

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

En la figura 57 se observa un resumen de la dimensión comprensión de textos.

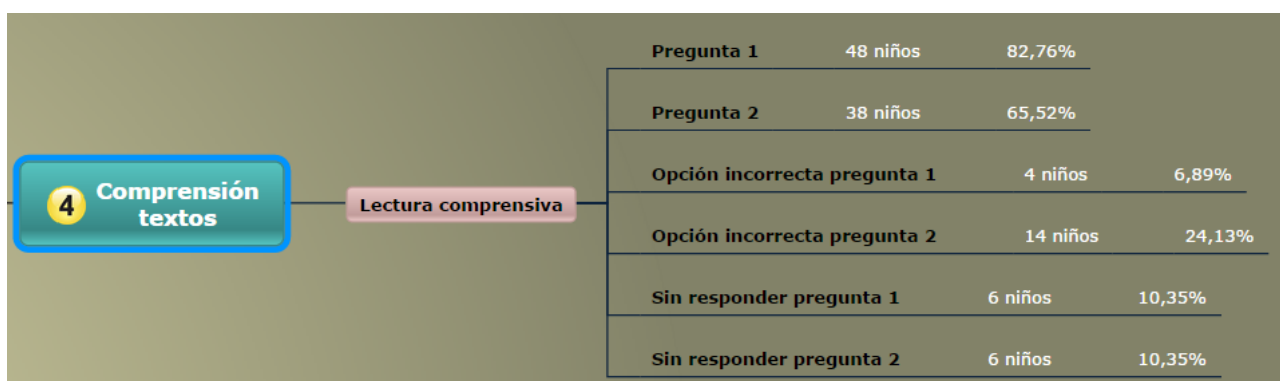


Figura 57. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte IV

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

La última imagen de este instrumento resume los aspectos referidos al uso de la computadora.

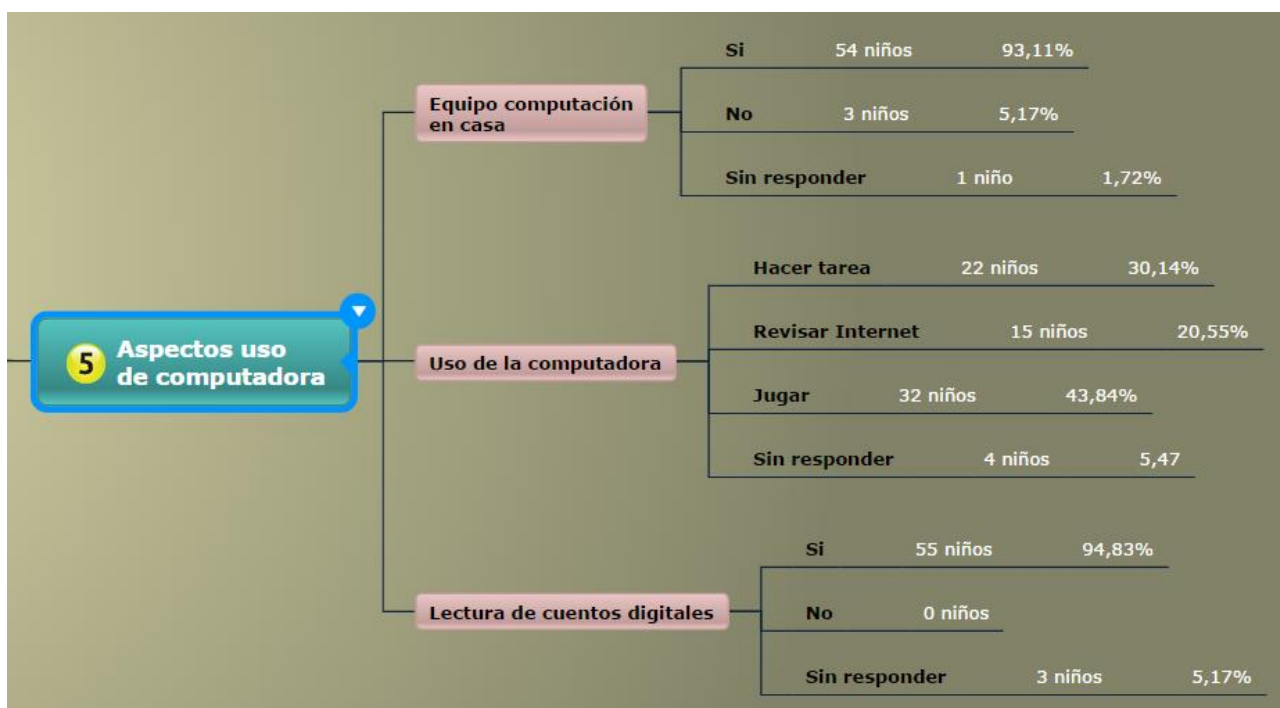


Figura 58. Resumen resultados cuestionario diagnóstico Parte IV

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Mindomo

V.4 Sesiones de clases para el uso del recurso

La observación y grabación de las sesiones de clases donde se hizo uso del material educativo multimedia tuvo como propósito registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material.

V.4.1 Observación de la primera sesión de clases

Durante la primera sesión de clases se realizó una grabación de la jornada de trabajo. Se realizó una grabación de los sucesos ocurridos durante los 90 minutos de utilización del entorno. Participaron 27 niños del grupo 1 y 29 niños del grupo 2 para un total de 56 niños.

El análisis de los resultados obtenidos se hará tomando en consideración las siguientes categorías y subcategorías de observación:

Tabla 101. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 4

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	Nº de indicador
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Rutina de trabajo	Manejo del recurso	1
		Dominio de los contenidos	2
		Ritmo de trabajo	3
		Seguimiento de instrucciones	4
		Resultados de la sesión	5
	Comentarios generales	Opinión acerca de las estrategias	6
		Otras ideas sugeridas	7
	Dudas presentadas	En relación al recurso	8
		En relación a los contenidos	9

Fuente: Elaboración propia

Las grabaciones de la primera sesión de clases han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición en el siguiente análisis.

Instrumento 4 - Indicador 1 (I4-I1)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Manejo del recurso

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Uso de los implementos solicitados	No hubo inconvenientes con el manejo de los audífonos	<ul style="list-style-type: none"> - Algunos niños expresaron dificultades con el manejo de los audífonos, ejemplos: <i>No escucho, Profe yo le digo que sólo se escucha con el mío</i> - En un momento la investigadora interviene diciendo: <i>Lean la página y luego hacen clic en el texto rojo. Pónganse los audífonos para que escuchen la instrucción.</i> Se escuchan a varios niños conversar a la vez sobre sus juegos, sobre el cuento, las computadoras.
Uso del recurso	Se observó que los niños usan con tranquilidad el recurso, leían las páginas y realizaban las actividades con la ayuda de la docente e investigadora.	<ul style="list-style-type: none"> - Se escucha a los niños leyendo las páginas del cuento, a la docente explicando individualmente y otros niños conversando. La docente e investigadora ayudan a los niños a realizar las actividades del entorno.

Tabla 102. I4-I1. Manejo del recurso

Instrumento 4 - Indicador 2 (I4-I2)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Dominio de los contenidos

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Palabras claves del entorno	En la grabación no hay conversaciones de los niños y docente que hagan referencia a las palabras claves del entorno	<p>La investigadora pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Qué es vocabulario?</i> Una niña responde: <i>Como aprender una nueva palabra para no decir groserías.</i>

Inferencias sencillas	En la grabación no hay conversaciones de los niños y docente que hagan referencia a inferencias sencillas	<p>La investigadora pregunta a los niños:</p> <p>- <i>¿Cuál es el título del cuento?</i> Un niño responde: <i>Andrés quiere una mascota</i></p> <p>- <i>¿Qué creen ustedes que va tratar ese cuento?, según el título.</i> Un niño distinto a los anteriores responde: <i>De una mascota</i></p> <p>- <i>¿Cómo se llamará el protagonista de ese cuento?</i> Al unísono los niños responden: <i>Andrés</i></p> <p>- <i>Ese título Andrés quiere una mascota, ¿qué creen que significa? ¿De qué va a tratar el cuento?</i> Un niño expresa: <i>Que Andrés quiere tener un perro.</i> Otro señala: <i>Al creador del cuento le pasó eso mismo.</i></p>
-----------------------	---	--

Tabla 103. I4-I2. Dominio de los contenidos

Instrumento 4 – Indicador 3 (I4-I3)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Ritmo de trabajo

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Ritmo de lectura de acuerdo a lo planificado	<ul style="list-style-type: none"> - Se escucha a una niña realizando una lectura fluida de la página 1 - Se escucha a un niño realizando una lectura silábica de la página 2 - Se escucha a una niña realizando una lectura silábica de la página 2 - Se escucha a una niña realizando una lectura fluida de la página 5 - Se escucha un niño realizando una lectura fluida de la página 5 - Se escucha una niña realizando una lectura fluida de la página 1 - Se escucha un niño realizando una lectura fluida de la página 2 - Se escucha un niño realizando una lectura fluida de la página 3 - Se escucha un niño realizando una 	<ul style="list-style-type: none"> - Se escucha de fondo mientras algunos niños están leyendo las páginas del entorno mientras la profesora de Informática actualiza un programa en un equipo - Se pregunta al grupo <i>¿Hicieron clic donde dice Bienvenida niñitos?</i>, una de las niñas responde: <i>Nosotras vamos por acá</i>, en referencia a la página 5 del cuento. - La investigadora indica a los niños: <i>En la página de Bienvenida hay unas letras al final que dicen “Clic para comenzar a leer el cuento”.</i> Uno de los niños señala: <i>Ya estoy allí</i>

	<p>lectura silábica de la página 3 del entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se escucha un niño realizando una lectura fluida de la página 4 - Se escucha un niño realizando una lectura fluida de la página 3 del entorno - Se escucha una niña realizando una lectura fluida de la página 3 del entorno - Se escucha un niño realizando una lectura silábica de la página 3 	
Ritmo de lectura de páginas posteriores a las planificadas	<p>La investigadora dice a algunos niños: <i>Cuéntenme que leyeron hoy</i>. Un niño responde: <i>Hoy leímos la página 1</i>, otra niña señala: <i>Hasta la 14</i></p>	<p>La investigadora dice <i>¿Qué creen ustedes que va tratar ese cuento?, según el título</i>. A esta pregunta una niña expresa: <i>Yo respondo porque ya voy por la página 11, que Andrés estaba soñando que...</i> La investigadora le pide no adelantarse para que los otros niños no escuchen todavía como sigue el cuento</p>

Tabla 104. I4-I3. Ritmo de trabajo

Instrumento 4 - Indicador 4 (I4-I4)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Seguimiento de instrucciones

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Lectura de las páginas		<ul style="list-style-type: none"> - El docente explica a los niños: <i>vamos a ir revisando el contenido de esa página, entonces esa página dice: "Bienvenidos a esta experiencia de lectura y escritura" ¿estamos leyendo todos?</i> Los niños responden al unísono: <i>Siii</i>
Uso de las marcas multimedia	<p>La docente leyó de forma rápida la página con las instrucciones, no se escuchan preguntas a los niños si comprendieron lo que significa las marcas multimedia en el cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La investigadora explica a los niños: <i>Fíjense que esa página les dice cómo podemos leer el cuento, les dice que las palabras rojas en el cuento ¿a qué los lleva? ¿qué significan las palabras rojas?</i> Un niño responde: <i>Te llevarán a nuevas actividades</i> Otro niño expresa: <i>Palabras rojas</i>. La investigadora pregunta: <i>¿Qué significan?</i> El mismo niño indica: <i>que son nuevas actividades</i>. Nuevamente la investigadora pregunta <i>¿Qué son las palabras azules? ¿Quién ve que son las</i>

		<i>palabras azules? Una niña responde: Las palabras azules servían para ampliar tu vocabulario. Sigue hablando la investigadora: lo otro que aparece es que hay un ícono que se parece a un libro. ¿Para qué sirve ese ícono? Un niño responde: Para poder escuchar la página del cuento</i>
--	--	--

Tabla 105. I4-I4. Seguimiento de instrucciones

Instrumento 4 - Indicador 5 (I4-I5)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Resultados de la sesión

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Información sobre lo leído	<p>- La docente pregunta <i>qué leyeron en las primeras páginas, qué decía, qué pasaba</i>. Una de las niñas responde: <i>Que Andrés quería una mascota y los padres le dijeron que si pero que tenían que hacer varias responsabilidades, enseñarles donde hacer sus necesidades, jugar mucho</i>.</p> <p>- A otro grupo niño la docente pregunta: <i>¿De qué trata la historia?</i> El niño responde: <i>De Andrés quiere un perro</i>. Sigue preguntando la docente: <i>¿Y qué más leíste?</i> El mismo niño expresa: <i>Que sus padres estaban hablando para comprarle uno pero su papá decía que le dieran una responsa... una oportunidad para la responsabilidad</i>.</p> <p>- La docente pregunta a otro alumno: <i>¿De qué trata la historia?</i> El niño le dice: <i>De Andrés quiere una mascota. Andrés quería una mascota</i>. Dice la profesora: <i>¿Qué le dijo el papá?</i>, el niño continúa hablando: <i>Que eso requiere de mucha...</i> Hay una pausa del niño, por eso la docente le pregunta: <i>¿No te acuerdas?</i>, el niño expresa: <i>No</i></p> <p>- Sigue la docente preguntando a dos niños: <i>¿De qué trata la historia?</i> Uno de los niños le dice: <i>De Andrés quiere un perro</i>. Pregunta la docente: <i>¿Qué le dice el papá?</i> Sigue conversando el niño: <i>Que no. La</i></p>	<p>- Se les pregunta a los niños: <i>Cuéntenme qué leyeron hoy</i>. Una niña responde: <i>Leí que un niño estaba soñando con un perro que quería tener esa mascota y en la primera página él presenta que quería como el título porque él está jugando con un perro</i>. Otro niño señala: <i>Que Andrés estaba soñando con una mascota que se llamaba Dora y entonces no paraba de hablar de ella en el comedor</i>.</p> <p>- A otro grupo de niños se les preguntó: <i>¿Qué leíste?</i> El primer niño señala: <i>De Andrés quiere una mascota</i>. Siguen las preguntas: <i>¿Y qué leíste? ¿Qué decía en las primeras páginas?</i> El mismo niño dice: <i>Que Andrés estaba soñando con un perro en un parque</i>. Se les hace otra pregunta: <i>¿Qué más pasó?</i> El segundo niño dice: <i>Que la mamá le dijo a Andrés que se despertara porque ya era hora de ir a la escuela, que se despertara aunque estaba soñando con Dora</i>. La investigadora vuelve a preguntar: <i>¿Se acuerdan lo que leyeron?</i> El tercer</p>

	<p>docente se dirige a otro niño y le dice: <i>¿De qué trata la historia?</i> El niño le responde: <i>De Andrés quiere una mascota.</i> La profesora insiste con otras preguntas: <i>¿Qué más leíste? ¿Qué recuerdas? ¿Qué le dice el papá a Andrés?</i> El niño contesta: <i>¿Quién es esa?</i> La docente continúa: <i>¿Qué le dice Andrés al papá?</i> El niño se queda en silencio, no responde.</p> <p>- Una niña le cuenta a la maestra sobre lo leído en el cuento: <i>Que Andrés estaba soñando con una mascota, todos los días lo soñaba pero su madre, en una mañana él lo volvió a soñar entonces la mamá le dijo: Andrés vamos a ir al colegio, quiero seguir soñando con Dora y la madre le preguntó ¿Quién es Dora? Es la perra que yo quiero tener. Y cuando, y la madre, ay ya va y estaban todos comiendo y Andrés lo único de lo que sobre hablaba Andrés era sobre su mascota y el padre le pregunta ¿Quién es Dora? Y dice la mascota que quiero tener y los padres estaban hablando en secreto de regalarle una mascota</i></p> <p>- Un niño conversa con la maestra y le dice: <i>Bueno Andrés estaba soñando con Dora.</i> La docente le pregunta: <i>¿Y qué le dijo la mamá?</i> El mismo niño responde con dos preguntas: <i>¿Quién es Dora? ¿Quién crees que es?</i> La docente le dice: <i>¿Y qué le dijo Andrés?</i> El niño contesta: <i>La que un día me van a comprar.</i> La docente le dice al niño: <i>¿Y el papá qué le dijo?</i> El alumno sólo responde con la expresión <i>ummm</i> por eso el docente le dice: <i>¿No recuerdas?</i></p> <p>- La docente pregunta a una niña: <i>¿De qué trata la historia? ¿Qué leíste?</i> La niña le dice: <i>Andrés quiere un perro. Andrés estaba en el parque con un perro. Estaba jugando y dijo: Vamos Dora, vamos a jugar.</i> Nuevamente pregunta la maestra: <i>¿Eso es lo que recuerdas?</i> La niña responde: <i>Si</i></p>	<p>niño responde: <i>Un poco</i></p> <p>Al cerrar la jornada, la investigadora pregunta a un tercer grupo de niños: <i>¿Qué más leíste?</i> Uno de los niños responde: <i>Que consiguió una mascota y eso nada más.</i> Sigue con esta pregunta: <i>¿Y qué le pasó a Andrés?</i> El mismo niño dice: <i>Siempre soñaba con el perro que quería tener hasta que lo tuvo un día, sus padres se montaron en el carro y decidieron comprarle una mascota</i></p>
Actividades realizadas	<p>- La investigadora pregunta a un grupo de niñas: <i>¿Y qué actividades hiciste en la hojita hoy? ¿Qué escribiste en tu hojita?</i> Una de las niñas responde: <i>No tengo imaginación hoy.</i> Por ello se dirige a otra niña: <i>¿Qué escribiste tú en la hojita?</i> La segunda niña responde: <i>Que el desayuno sirve para tener vitaminas,</i></p>	<p>- Se les hace a los niños otra pregunta: <i>¿Qué actividad hiciste?</i> Una niña expresa: <i>Allá dijo el papá ¿Quién es Dora? Y entonces Andrés dijo: Papá, un día me van a regalar una mascota</i></p>

	<i>fuerzas y sirve para tener mucha energía</i>	- Se les pregunta sobre las actividades que hicieron, uno de los niños expresa: <i>Pude divertirme con eso</i> . A su respuesta la investigadora pregunta: <i>¿Y qué escribiste? ¿Cuál actividad escribiste en tu hojita?</i> El niño señala: <i>Escribí para qué sirven los signos de interrogación, que yo como cuando me despierto y cuántas letras llevaban la tercera página</i>
Aprendizajes obtenidos	<p>- La investigadora pregunta a un niño: <i>¿Qué cosas aprendiste con el cuento?</i> El niño responde con expresiones de duda <i>esssste, ummm</i>. La investigadora reformula la pregunta: <i>¿Qué fue lo que más te gusto?</i> El niño expresa: <i>No sé</i>. La investigadora le dice: <i>Piénsalo y ahora te pregunta otra vez</i></p> <p>- La investigadora pregunta a unos niños: <i>¿Qué aprendieron con el cuento?</i> Uno de los niños responde: <i>Bueno que es que Andrés tiene una gran, quiere tan a Dora que no la quiere dejar pero la dejó con los bomberos porque le gustaba mucho su trabajo</i></p> <p>- Nuevamente se le pregunta a otro niño: <i>¿Aprendiste algo de leer y escribir?</i> El niño responde: <i>Que uno no puede ser tanta responsabilidad y a veces uno tiene que dejar las cosas</i></p>	

Tabla 106. I4-I5. Resultados de la sesión

La categoría rutina de trabajo posee cinco indicadores. El primero hace referencia al manejo del recurso, en este se tomó en cuenta el uso de los implementos solicitados, por ejemplo en el primer grupo no hubo inconvenientes con el manejo de los audífonos y equipos, mientras que en el segundo grupo los niños tuvieron dificultades para manejar los audífonos, no escuchaban el cuento, desconocían donde se instalan, requirieron la intervención del adulto para usar los audífonos y escuchar los recursos incorporados en el entorno.

El segundo indicador es el dominio de los contenidos. En la grabación del primer grupo no hay evidencias de conversaciones acerca de palabras importantes del entorno, de inferencias sencillas, de los contenidos trabajados durante la primera sesión. En el segundo grupo se escucha a la investigadora conversar con los niños acerca de lo que significa la palabra vocabulario (expresión vinculada a una marca multimedia del entorno), además hay varias preguntas que hace la investigadora que están vinculadas con inferencias sencillas, como significado del título del cuento, de qué trata, quiénes serán los protagonistas, etc.

El tercer indicador se refiere al ritmo de trabajo de los niños, es decir, cómo van desarrollando en el tiempo la lectura y actividades del entorno. En el ritmo de lectura, en ambos grupos, se nota a través de la grabación que muchos de los niños iban página por página de acuerdo a las instrucciones del adulto que acompañaba la sesión de clases, sin embargo se evidenció que muchos niños se adelantaban a la lectura del cuento, recordando que durante esta sesión debían leer las páginas 1 a la 5. Se pudo notar que esto no interfirió con la planificación debido a que los niños sólo adelantaban la lectura de las páginas, más no así las actividades propuestas.

El seguimiento de instrucciones es el cuarto indicador de la dimensión. A través de la grabación de la sesión de clases se pudo observar en el grupo 2 que los niños iban revisando a la par del docente las páginas del entorno, además que la investigadora verificó con los niños la comprensión de las marcas multimedia como normas para la utilización del entorno de forma eficaz. En las grabaciones del grupo 1 no se evidencian conversaciones vinculadas con este indicador.

Los resultados de la sesión se resumen en los siguientes aspectos:

- Información sobre lo leído: Los niños de ambos grupos pudieron expresar lo que leyeron en las primeras páginas del entorno, respondiendo con

facilidad las preguntas de la docente e investigadora. Sólo en pocos casos algún niño no logró responder preguntas específicas.

- Actividades realizadas: Al preguntar a los niños acerca de las actividades que realizaron durante el día algunos no expresaron respuestas vinculadas con la pregunta, otros por su parte lograron hacer breves resúmenes de las actividades realizadas.
- Aprendizajes obtenidos: En el primer grupo se le preguntó a algunos niños qué aprendieron con el cuento, uno de estos no supo dar una respuesta al planteamiento, otros hicieron referencia a las enseñanzas de la historia.

Instrumento 4 - Indicador 6 (I4-I6)

Categoría: Comentarios generales

Subcategoría: Opinión acerca de las estrategias

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Opinión de las actividades	La investigadora pregunta a uno de los niños: <i>¿Qué opinas de las actividades que hiciste?</i> El niño le responde: <i>Opino que fueron muy divertidas y que me enseñaron mucho.</i> Se le hace al niño otra pregunta: <i>¿Qué te enseñó?</i> Este responde: <i>A leer, a escribir, a divertirse y a aprender que cuando estés más grande puedas tener una mascota.</i> La investigadora se dirige a otro niño: <i>¿Y a ti qué te enseñó?</i> El segundo niño responde: <i>Me enseñó muchas cosas, me enseñó a leer, me enseñó a estudiar, me enseñó, me enseñó a escribir, me enseñó a estudiar, me enseñó a todas las cosas que hay.</i>	En este grupo no hubo comentarios que reflejarán la opinión de los niños acerca de las estrategias

Tabla 107. I4-I6. Opinión acerca de las estrategias

Instrumento 4 - Indicador 7 (I4-I7)

Categoría: Comentarios generales

Subcategoría: Otras ideas sugeridas

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Elementos a mejorar	La investigadora preguntó: <i>¿Qué mejorarías tu del cuento que leíste, de las actividades que hiciste?</i> Uno de los niños respondió: <i>Nunca dejen suelto a un perro porque se puede escapar</i>	En este grupo no hubo comentarios que reflejarán otras ideas sugeridas en cuanto a la aplicación del recurso

Tabla 108. I4-I7. Otras ideas sugeridas

En la categoría comentarios generales se cuenta con la apreciación del grupo 1 del cual hubo conversaciones vinculadas con esta categoría. Para conocer la opinión acerca de las estrategias se le preguntó a los niños cuál fue su impresión sobre las actividades, uno de los alumnos expresó que fueron divertidas y con enseñanzas de lectura y escritura, de cómo cuidar una mascota, etc. Cuando se les preguntó a los niños qué mejorarían de las actividades del cuento, sólo uno del grupo señaló no dejar suelto a un perro, aunque no es una respuesta acorde a la pregunta ningún otro alumno habló sobre este planteamiento. En el grupo 2 no hubo comentarios vinculados con esta dimensión.

Instrumento 4 – Indicador 8 (I4-I8)

Categoría: Dudas presentadas

Subcategoría: En relación al recurso

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Indicaciones del docente	En este grupo no hubo comentarios que reflejaran dudas acerca de las indicaciones del docente	<ul style="list-style-type: none"> - Un niño expresa: <i>No entendí nada</i> (acerca de la lectura que hizo la docente de la página Bienvenidos). Otro niño le responde: <i>Ve a la página 1.</i> - La docente expresa: <i>Vamos a hacer clic en unas letras rojas grandotas que dicen: “Clic para comenzar a leer el cuento”, ¿las vieron?</i> Un niño pregunta: <i>¿Dónde están?</i>

Tabla 109. I4-I8. En relación al recurso

Instrumento 4 – Indicador 9 (I4-I9)

Categoría: Dudas presentadas

Subcategoría: En relación a los contenidos

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Sobre los contenidos	Los niños de ambos grupos no manifestaron dudas sobre los contenidos trabajados en las primeras páginas del entorno	

Tabla 110. I4-I9. En relación a los contenidos

La categoría dudas presentadas estuvo dividida en dos indicadores. En el primero se hizo referencia a las dudas en relación al recurso, en el grupo 1 no hubo grabaciones relacionadas con este indicador, mientras que en el grupo 2 uno de los niños expresó no entender las indicaciones leídas por la docente en la página Bienvenidos y es un compañero quien le indica lo que debe hacer, otro niño no ubicaba las letras para continuar leyendo la historia. El segundo indicador hace

referencia a las dudas sobre los contenidos, en ninguno de los dos grupos hubo grabaciones que manifestaran dudas sobre los temas desarrollados en las primeras páginas del entorno.

En la siguiente figura se encuentra un resumen de los resultados de la primera sesión de clases:



Figura 59. Resumen resultados primer sesión uso del recurso

Fuente: Elaboración propia

La transcripción de la grabación de la primera sesión de clases donde se utiliza el entorno multimedia se encuentra en el anexo 15

V.4.2 Observación de la segunda y tercera sesiones de clases

Durante la segunda y tercera sesiones de clases se completó una lista de cotejo en base a la observación del trabajo de los niños. Las categorías y subcategorías de observación, junto a la identificación de los indicadores para su análisis son presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 111. Indicadores por dimensión de la lista de cotejo de observación – Instrumento 5

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	N° de indicador
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Aspectos generales de la sesión de clases	Fecha	Respuesta abierta	
		Duración de la clase		1
		N° de niños presentes		2
	Rutina de trabajo	Manejo del recurso	Selección simple	3
		Dominio de los contenidos	Selección simple	4
		Ritmo de trabajo	Selección simple	5
		Seguimiento de instrucciones	Selección simple	6
		Resultados de la sesión	Selección simple	7
	Comentarios generales	Opinión acerca de las estrategias	Respuesta abierta	8
		Otras ideas sugeridas	Respuesta abierta	9
	Dudas presentadas	En relación al recurso	Selección simple y respuesta abierta	10
		En relación a los contenidos	Selección simple y respuesta abierta	11

Fuente: Elaboración propia

Las observaciones de la segunda y tercera sesiones de clases han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición en el siguiente análisis.

Instrumento 5 - Indicador 1 (I5-I1)

Dimensión: Aspectos generales de la sesión de clases

Indicadores: Duración de la clase

Sesión de clases	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	45 minutos	42 minutos
Sesión 3	40 minutos	45 minutos

Tabla 112. I5-I1. Duración de la clase

Instrumento 5 - Indicador 2 (I5-I2)

Dimensión: Aspectos generales de la sesión de clases

Indicadores: N° de niños presentes

Sesión de clases	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	28 niños	27 niños
Sesión 3	29 niños	29 niños

Tabla 113. I5-I2. N° de niños presentes

La dimensión aspectos generales de la sesión de clases hace referencia a la fecha de realización de las dos sesiones de clases (lo cual es presentado en el capítulo 3). Otro indicador es la duración de la sesión de clases en el cual se puede evidenciar que los encuentros de clases de ambos grupos tuvieron una duración entre 40 y 45

minutos, lo cual es el tiempo que se había planificado para estas jornadas. En cuanto al número de niños presentes en las sesiones de clases, es de hacer notar que en ninguna de las sesiones hubo la presencia total de los alumnos por grupo, sin embargo hubo una alta asistencia los días de las clases de Informática.

Instrumento 5 - Indicador 3 (I5-I3)

Dimensión: Rutina de trabajo

Indicadores: Manejo del recurso

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Acceso	No	Si
Sesión 3		Si	Si
Sesión 2	Navegación	No	Si
Sesión 3		Si	Si

Tabla 114. I5-I3. Manejo del recurso

Instrumento 5 - Indicador 4 (I5-I4)

Dimensión: Rutina de trabajo

Indicadores: Dominio de los contenidos

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Comprensión de los contenidos	Si	No
Sesión 3		No	Si

Tabla 115. I5-I4. Dominio de los contenidos

Instrumento 5 - Indicador 5 (I5-I5)

Dimensión: Rutina de trabajo

Indicadores: Ritmo de trabajo

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Culminar actividades en tiempo planificado	Si	Si
Sesión 3		Si	Si

Tabla 116. I5-I5. Ritmo de trabajo

Instrumento 5 - Indicador 6 (I5-I6)

Dimensión: Rutina de trabajo

Indicadores: Seguimiento de instrucciones

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Comprensión de las instrucciones	Si	Si
Sesión 3		Si	Si
Sesión 2	Siguen instrucciones orales	No	Si
Sesión 3		Si	Si

Tabla 117. I5-I6. Seguimiento de instrucciones

Instrumento 5 - Indicador 7 (I5-I7)

Dimensión: Rutina de trabajo

Indicadores: Resultados de la sesión

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Realización de actividades planificadas	Si	Si
Sesión 3		Si	Si

Tabla 118. I5-I7. Resultados de la sesión

La dimensión rutina de trabajo se refiere a aspectos ocurridos durante la sesión de clases, tales como el manejo del recurso, el dominio de los contenidos, ritmo de trabajo, seguimiento de instrucciones y resultados de la sesión.

En el manejo del recurso se hace presente que el grupo 2 en las dos sesiones de clases pudieron acceder y navegar con facilidad en el recurso, al igual que el grupo 1 en la sesión tres. Previo a la clase se les colocaba a los niños la dirección del entorno en el navegador de Internet, en caso de que ellos se salieran de la aplicación ellos mismos lograban ingresar a Internet, sólo necesitaban apoyo para colocar la dirección del sitio. Las dificultades del grupo 1 durante la segunda sesión fue ocasionada por una falla en el servicio de Internet dentro de la institución, para poder trabajar con los niños se procedió a hacer, previo a la clase, una presentación PowerPoint con las páginas del cuento que los niños debían leer y las actividades asociadas. Este material fue mostrado en la computadora de cada niño y la docente desde el equipo central le iba colocando las páginas y/o actividades que cada uno debía realizar de acuerdo a su ritmo de trabajo.

Para el indicador dominio de los contenidos, es importante hacer notar que en la sesión 2 del grupo 2 hubo dificultades para comprender el contenido de las sumas llevando. En la sesión 3 del grupo 1 costó comprender el concepto de adjetivos. En el resto de las sesiones los contenidos fueron comprendidos en su totalidad.

Los niños de ambos grupos en las dos sesiones lograron culminar las actividades en el tiempo planificado, algunos se adelantaban a la lectura de las páginas pero no a las actividades, pudiendo todos cerrar con las asignaciones preparadas para las dos semanas.

En cuanto al seguimiento de instrucciones, los niños de ambos grupos lograron comprender las instrucciones del recurso para realizar las actividades planificadas.

El grupo 2 no tuvo dificultades en las dos sesiones para seguir las instrucciones orales dadas por el docente. Por su parte el grupo 1 tuvo dificultades para seguir las instrucciones dadas durante la segunda sesión, lo cual no fue inconveniente durante la tercera; esto pudo ser ocasionado porque este salón no contó con el recurso en línea para el desarrollo de la actividad sino que utilizó un material elaborado para solventar la falla de Internet de este día.

Como resultados de las sesiones, se pudo notar que todos los niños realizaron las actividades planificadas, dentro del tiempo previsto y de acuerdo a las instrucciones dadas por las docentes e investigadora.

Instrumento 5 - Indicador 8 (I5-I8)

Dimensión: Comentarios generales

Indicadores: Opinión acerca de las estrategias

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Opinión estrategias y actividades	Un niño manifestó que le gustó escuchar voces de personas, animales. Varios niños expresaron que le gustó escribir un certificado de nacimiento	Una niña indicó que no conocía que era eso de las palabras acentuadas Algunos conversaban sobre los problemas de matemática que tuvieron que resolver.
Sesión 3		Le gustó jugar con Jclíc, aunque le costó el contenido pudieron entenderlo porque aprendieron jugando	Los niños expresan que les gusta trabajar en parejas, sobre todo para ayudarse cuando no comprenden un contenido Algunos comentaron que les gustó usar Jclíc

Tabla 119. I5-I8. Opinión acerca de las estrategias

Instrumento 5 - Indicador 9 (I5-I9)

Dimensión: Comentarios generales

Indicadores: Otras ideas sugeridas

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Otras ideas sugeridas	Durante esta sesión los niños no comentaron otras ideas para el entorno	Un niño expresó seguir leyendo más cuentos
Sesión 3		Más juegos en Jclic	Una niña expresó que le gustaría aprender a usar más Internet

Tabla 120. I5-I9. Otras ideas sugeridas

La dimensión comentarios generales posee dos indicadores, el primero hace referencia a la opinión acerca de las estrategias y actividades. Durante la observación de las sesiones de clases se tomó nota de los comentarios de los niños pudiendo evidenciarse que fueron de su agrado las actividades con voces, sonidos, inventar un certificado de nacimiento, además de los juegos que realizaron para reforzar contenidos a través de JClic. Hubo una conversación de dos niños donde expresaron que le gustaba trabajar en parejas para poder resolver juntos las tareas, por ejemplo los problemas de matemática. Uno de los comentarios estuvo relacionado con el desconocimiento del tema sílabas acentuadas.

Dentro de esta dimensión también se encuentra el indicador otras ideas sugeridas. Algunas de las respuestas de los niños fueron: seguir leyendo más cuentos, más juegos en JClic y aprender a usar Internet.

Instrumento 5 - Indicador 10 (I5-I10)

Dimensión: Dudas presentadas

Indicadores: En relación al recurso

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Tuvieron dudas con respecto al manejo del entorno	No	No
Sesión 3		Si	Si
Sesión 2	Persona para solucionar las dudas	----	----
Sesión 3		Docente	Investigadora
Sesión 2	Duda presentada	----	----
Sesión 3		Manejo de Jclic	Manejo de Jclic

Tabla 121. I5-I10. En relación al recurso

Instrumento 5 - Indicador 11 (I5-I11)

Dimensión: Dudas presentadas

Indicadores: En relación a los contenidos

Sesión de clases	Subindicador	Grupo 1	Grupo 2
Sesión 2	Tuvieron dudas con respecto a los contenidos	No	Si
Sesión 3		Si	Si
Sesión 2	Persona para solucionar las dudas	---	Docente
Sesión 3		Docente	Docente
Sesión 2	Duda presentada	---	Sílabas acentuadas Resolución de problemas de matemática
Sesión 3		Adjetivos	Adjetivos

Tabla 122. I5-I11. En relación a los contenidos

La última dimensión de este instrumento se refiere a las dudas presentadas. Primero se hará referencia a las dudas relacionadas con el manejo del recurso, durante la segunda sesión no hubo preguntas vinculadas a cómo manejar el entorno; sin embargo durante la tercera si hubo dudas todas relacionadas con el manejo de JClic las cuales fueron solucionadas entre las docentes e investigadora.

El segundo indicador describe las dudas relacionadas con los contenidos. El grupo 1 no tuvo dudas durante la segunda sesión de clases, en la tercera sesión los niños expresaron que no conocían el tema de las palabras acentuadas, lo cual se verificó con la maestra de aula y este contenido no había sido trabajado. Sin embargo, con la explicación de la docente de Informática los niños lograron realizar la actividad. También tuvieron dudas con el contenido de problemas de matemática, debido a que una de las sumas era “llevando” y algunos niños no lograban resolverla; de igual manera que el contenido anterior las dificultades fueron resueltas con la profesora de Informática. Durante la tercera sesión los dos grupos tuvieron dudas con el contenido de adjetivos, el cual estaban comenzando a trabajar en clases, las mismas fueron consultadas y resueltas por las docentes de computación.

En la siguiente figura se encuentra en resumen de los resultados de la sesiones 2 y 3 de aplicación del entorno:



Figura 60. Resumen resultados segunda y tercera sesión uso del recurso

Fuente: Elaboración propia

V.4.3 Observación de la cuarta sesión de clases

En el análisis de la cuarta sesión de clases se describirá el resultado de las actividades realizadas por los niños durante esta sesión. En un próximo apartado se presentará el resultado de la grabación de cierre del proyecto.

Durante esta última sesión de clases participaron 27 niños del primer grupo y 30 niños del segundo grupo, para un total de 57 niños.

El análisis de los resultados obtenidos en las actividades realizadas durante esta sesión se hará tomando en consideración las siguientes categorías y subcategorías de observación:

Tabla 123. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo – Instrumento 4

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	N° de indicador
Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material	Rutina de trabajo	Manejo del recurso	1
		Dominio de los contenidos	2
		Ritmo de trabajo	3
		Seguimiento de instrucciones	4
		Resultados de la sesión	5
	Comentarios generales	Opinión acerca de las estrategias	6
		Otras ideas sugeridas	7
	Dudas presentadas	En relación al recurso	8
		En relación a los contenidos	9

Fuente: Elaboración propia

Las observaciones de la cuarta sesión de clases han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición en el siguiente análisis.

Instrumento 4 – Indicador 1 (I4-I1)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Manejo del recurso

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Uso de los implementos solicitados	Los niños pudieron usar sin dificultad los audífonos y equipos de computación	
Acceso y navegación	El grupo de niños ingresó al entorno con facilidad e ingresó a las páginas correspondientes de acuerdo a las instrucciones de la docente.	La mayoría de los niños ingresaron al entorno cuando la docente le indicó lo que debían hacer. Algunos pocos lo hicieron apenas entraron al salón de clases.

Tabla 124. I4-I1. Manejo del recurso

Instrumento 4 - Indicador 2 (I4-I2)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Dominio de los contenidos

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Escritura espontánea	5 niños colocaron título a la historia 12 niños siguieron las pautas de inicio, desarrollo y cierre 9 niños desarrollaron una breve historia sin final 3 niños colocaron preguntas y respuestas sobre su propia historia de vida	13 niños colocaron título a la historia 17 niños siguieron las pautas de inicio, desarrollo y cierre 11 niños desarrollaron una breve historia sin final 1 niño dictó a la docente una breve historia sin final
Concepto de carta	10 niños colocaron nombre de la persona a quién está dirigida la carta 18 niños colocaron mensaje corto de la carta (una línea) 8 niños colocaron un mensaje más largo en la carta (más de dos líneas) 4 niños colocaron nombre de quien escribe la carta	5 niños colocaron nombre de la persona a quién está dirigida la carta 9 niños colocaron mensaje corto de la carta (una línea) 14 niños colocaron un mensaje más largo en la carta (más de dos líneas) 1 niño colocó nombre de quien escribe la carta 1 niño realizó sólo un dibujo 1 niño dictó a la docente la carta al ilustrador del cuento

Tabla 125. I4-I2. Dominio de los contenidos

Instrumento 4 - Indicador 3 (I4-I3)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Ritmo de trabajo

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Culminar actividades en el tiempo planificado	24 niños culminaron las dos actividades 2 niños sólo realizaron la segunda actividad (la carta) 1 niño no realizó las dos actividades	24 niños culminaron las dos actividades 5 niños sólo realizaron la primera actividad (escritura espontánea) 1 niño no realizó las dos actividades

Tabla 126. I4-I3. Ritmo de trabajo

Instrumento 4 - Indicador 4 (I4-I4)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Seguimiento de instrucciones

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Comprensión de las instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> - Algunos niños manifestaron dudas con respecto a cómo escribir una carta para el ilustrador del cuento. - Otros niños tenían dificultad para escribir su propia historia, no sabían por donde comenzar, ni sobre que escribir 	<ul style="list-style-type: none"> - Hubo dificultad para comprender la instrucción de escribir su propia historia.
Siguen instrucciones orales	Se observó que los niños seguían las instrucciones dadas por el docente en función de las actividades a realizar durante la cuarta sesión de clases	

Tabla 127. I4-I4. Seguimiento de instrucciones

Instrumento 4 - Indicador 5 (I4-I5)

Categoría: Rutina de trabajo

Subcategoría: Resultados de la sesión

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Información sobre lo leído	En las historias se notó que el tema preferido por los niños fue el de las mascotas. En este grupo hubo 10 niños que hablaban sobre animales, sobre el mismo cuento, sobre sus propias mascotas.	Al igual que el grupo anterior hubo 16 niños que escribieron historias sobre animales, inclusive algunos utilizaban los mismos personajes del cuento "Andrés quiere una mascota" haciendo modificaciones de los sucesos ocurridos.
Actividades realizadas	2 niños dirigieron la carta a Andrés en vez del ilustrador del cuento Ambas actividades fueron sencillas para los niños, tuvieron dificultades iniciales pero con la ayuda del docente lograron superar	1 de los niños realizó un dibujo en la carta al ilustrador. Uno de los niños del grupo que todavía no ha consolidado el proceso de escritura pidió ayuda a la docente para dictarle sus ideas y así realizar las actividades planificadas

Aprendizajes obtenidos	En ambos grupos los principales aprendizajes obtenidos están vinculados con los contenidos de cómo escribir su propia historia y las partes de una carta. Cuando la docente terminó de revisar las actividades del día, solicitó ayuda a la investigadora para realizar una breve explicación de los elementos que pueden mejorar sobre estos dos contenidos
------------------------	--

Tabla 128. I4-I5. Resultados de la sesión

La categoría rutina de trabajo hace referencia al manejo del recurso, dominio de los contenidos, ritmo de trabajo, seguimiento de instrucciones y resultados de la sesión. En el manejo del recurso, los niños pudieron usar sin dificultad los implementos propios de la sesión tales como audífonos y equipos de computación. Se observó que la mayoría de los niños esperan por la instrucción del docente para ingresar al entorno, algunos pocos comenzaron a leer las páginas por iniciativa propia.

En cuanto al dominio de los contenidos, se pudo observar en clases el conocimiento que tienen los niños acerca de dos contenidos propios del grado como lo son la escritura espontánea y el concepto de carta. De los 57 niños que participaron en la sesión en el contenido de la escritura espontánea, el 31,58% escribió un título a la historia en comparación con el 68,42% que no escribió el título de su propia historia. El 50,87% de los niños escribieron una historia con un inicio, un desarrollo y un cierre, el 35,08% escribió una breve historia sin un final, es decir, no desarrollaron los tres momentos de la narración escrita. El 5,26% de los niños colocaron preguntas y respuestas sobre su propia vida (ejemplo: ¿cómo te llamas?, ¿cuál es tu edad?, etc.), esto ocurrió en uno de los salones de primer grado. Cuando se les preguntó sobre las razones porque hicieron la actividad de esta forma, los niños expresaron que fue porque determinado niño lo hizo así y los otros dos niños pensaron que era de esa manera. En el grupo 2 el niño que no

domina el proceso de escritura le pidió a la docente que escribiera la historia que él quería escribir pero no sabía cómo hacerlo.

En el concepto de carta, se pudo observar a través de las hojas de trabajo que el 26,32% de los niños conocen que en las cartas se coloca el nombre del destinatario, es decir a quién se dirige la misma, mientras que el 73,68% no hicieron referencia a este aspecto en su carta. El 47,36% de los niños escribieron un mensaje corto conformado por palabras como *excelente, bien* u oraciones como *me gustaron los dibujos, te felicito*, etc. El 38,59% escribieron mensajes más largos en la carta (mínimo 2 líneas), en los cuales expresaban diversas opiniones y comentarios sobre los dibujos y el cuento en general. El 8,77% de los niños escribió al final su propio nombre como indicación de la persona que escribió la carta. Uno de los niños del grupo 2 sólo realizó un dibujo relacionado con el cuento, sin ningún tipo de escritura. El mismo niño que dictó a la docente la escritura espontánea, también lo hizo con la carta al ilustrador del cuento.

Con respecto al ritmo de trabajo, a través de las hojas de actividades se constató que el 84,22% de los niños culminaron las dos actividades en el tiempo planificado. El 3,50% sólo realizaron la actividad relacionada con la escritura de la carta, el 8,78% de los niños realizaron solamente la escritura espontánea, el 3,50% de los niños no realizaron las dos actividades planificadas.

En el seguimiento de instrucciones se hace referencia a la comprensión de las indicaciones, al respecto algunos niños manifestaron dudas acerca de los contenidos, de cómo empezar a escribir su propia historia, sobre qué escribir, a quién se dirigía la carta, etc. En esta última sesión se observó que los niños seguían con facilidad las instrucciones orales dadas por el docente de acuerdo a las actividades planificadas, los niños comprendían mejor la rutina de trabajo.

En los resultados de la sesión, la información sobre lo leído es reflejada en las escrituras espontáneas debido a que los niños escribieron sobre el tema de los animales, las mascotas, los mismos personajes del cuento; el 45,61% de los niños utilizaron estos temas para la redacción de su propia historia. En las actividades desarrolladas se observó que a pesar de ser tareas sencillas, dentro de los contenidos propios del grado, algunos niños tuvieron dificultades para iniciar el desarrollo de las mismas, las cuales fueron superadas cuando la docente atendió sus dudas. En el grupo 2 un pequeño grupo de niños utilizó el dibujo y el dictado al docente como mecanismos para expresar sus propias ideas. Con la finalidad de reforzar los aprendizajes obtenidos con estas actividades de cierre, la docente en conjunto con la investigadora realizó al final de la jornada una explicación acerca de los aspectos fundamentales de cómo realizar una escritura espontánea y cómo escribir una carta.

Instrumento 4 - Indicador 6 (I4-I6)

Categoría: Comentarios generales

Subcategoría: Opinión acerca de las estrategias

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Opinión estrategias y actividades	Algunos niños manifestaron agrado por escribir su propio cuento, como lo hacen con el programa History Book de las clases de Informática	A los niños del grupo les gustó escribir una carta, algunas niñas expresaron que le gustaba escribir cartas a sus familiares y amigas.

Tabla 129. I4-I6. Opinión acerca de las estrategias

Instrumento 4 - Indicador 7 (I4-I7)

Categoría: Comentarios generales

Subcategoría: Otras ideas sugeridas

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Elementos a mejorar	Los niños de ambos grupos no manifestaron elementos a mejorar durante la sesión de clases	

Tabla 130. I4-I7. Otras ideas sugeridas

La categoría comentarios generales hace referencia a la opinión de los niños acerca de las estrategias. Estos manifestaron sentirse satisfechos por escribir su propio cuento, además lo vincularon con las actividades que ellos realizan en las clases de Informática utilizando el programa History Book Weaver. Además se observó que algunos niños pidieron hojas en blanco para escribir una carta a su abuela que vive lejos, otra a una amiga, etc. Con esto se evidencia la transferencia de los aprendizajes en otros contextos que forman parte de la vida del niño. En ambos grupos no hubo opiniones acerca de los elementos a mejorar en la sesión.

Instrumento 4 - Indicador 8 (I4-I8)

Categoría: Dudas presentadas

Subcategoría: En relación al recurso

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Manejo del recurso	No hubo dudas con respecto al manejo del recurso	

Tabla 131. I4-I8. En relación al recurso

Instrumento 4 - Indicador 9 (I4-I9)

Categoría: Dudas presentadas

Subcategoría: En relación a los contenidos

Subcategoría	Grupo 1	Grupo 2
Sobre los contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestaron dudas con respecto a cómo escribir una carta para el ilustrador del cuento. - Tenían dudas de cómo escribir su propia historia 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresaron dudas sobre cómo escribir su propia historia

Tabla 132. I4-I9. En relación a los contenidos

En la categoría dudas presentadas no hubo interrogantes de los niños vinculadas al manejo del recurso. Como fue señalado anteriormente, las dudas sobre los contenidos estuvieron relacionadas con cómo escribir una carta al ilustrador del cuento y cómo escribir una historia.

La siguiente figura resume los principales hallazgos obtenidos durante la cuarta sesión de aplicación del entorno:



Figura 61. Resumen resultados cuarta sesión uso del recurso

Fuente: Elaboración propia

En el anexo 16 se encuentran copias de algunas actividades realizadas por los niños durante las sesiones de clases.

V.5 Cuestionario a los padres

El cuestionario tuvo como propósito conocer la apreciación de los padres acerca del recurso multimedia “*Andrés quieres una mascota*” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Los indicadores por dimensión del cuestionario junto con la numeración de los mismos para el análisis, están resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 133. Indicadores por dimensión del cuestionario – Instrumento 6

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	N° de indicador
Conocer la apreciación de los padres acerca del recurso multimedia “ <i>Andrés quieres una mascota</i> ” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.	Aspectos generales del padre y/o representante	Nombre y apellido	Respuesta abierta	
		Género	Selección simple	1
		Nivel de instrucción	Selección simple	2
	Evaluación técnica del entorno	Pantalla de presentación	Selección simple	3
		Distribución del menú	Selección simple	4
		Conjunto de actividades	Selección simple	5
		Temática del entorno	Selección simple	6
		Marcas multimedia	Selección simple	7
		Elementos gráficos	Selección simple	8
		Tamaño y tipo de letra	Selección simple	9
	Evaluación de los contenidos	Información adecuada y actual	Selección simple	10
		Contenidos no discriminativos	Selección simple	11

		Estructura y complejidad adecuados a los objetivos	Selección simple	12
		Imágenes adecuadas a la audiencia	Selección simple	13
	Evaluación de las actividades de aprendizaje	Actividades motivadoras	Selección simple	14
		Adecuadas a los objetivos	Selección simple	15
		Estimulan la iniciativa	Selección simple	16
		Nivel de motivación	Selección simple	17
		Ansiedad por el uso	Selección simple	18
		Versatilidad de las actividades	Selección simple	19
		Trabajo personalizado	Selección simple	20
		Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	Selección simple	21
	Utilidad del recurso	Alcance de los objetivos	Selección simple	22
		Contribuye positivamente con el rendimiento académico	Selección simple	23
		Ventaja respecto a otros medios	Selección simple	24
	Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Respuesta abierta	25

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

A continuación se presentan las respuestas a cada uno de los aspectos del cuestionario, las cuales han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Instrumento 6 – Indicador 1 (I6-I2)

Dimensión: Aspectos generales del padre y/o representante

Indicador: Nombre y apellido

Este indicador del instrumento fue una referencia para llevar un control de los padres que enviaban el cuestionario. Su finalidad era de organización y control.

Del grupo 1 se cuenta con 18 cuestionarios y del grupo 2 con 21. El total entre los dos grupos es de 39 cuestionarios

Instrumento 6 – Indicador 2 (I6-I2)

Dimensión: Aspectos generales del padre y/o representante

Indicador: Género

Género	Grupo 1	Grupo 2	Total
Femenino	15	16	31
Masculino	3	5	8

Tabla 134. I6-I2. Género

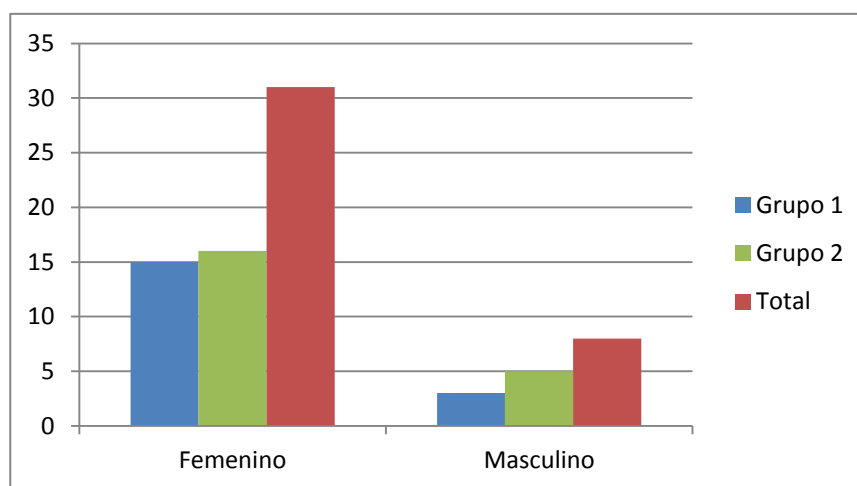


Gráfico 53. I6-I2. Género

Instrumento 6 – Indicador 3 (I6-I3)

Dimensión: Aspectos generales del padre y/o representante

Indicador: Nivel de instrucción

Nivel de instrucción	Grupo 1	Grupo 2	Total
Bachillerato	1	2	3
Pregrado	6	11	17
Postgrado	8	7	15
Otro	3	1	4

Tabla 135. I6-I3. Nivel de instrucción

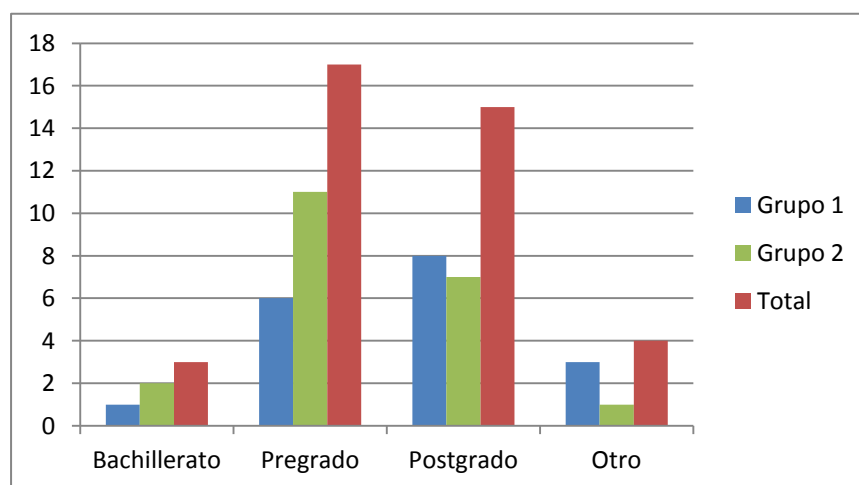


Gráfico 20. I6-I3. Nivel de instrucción

En la dimensión aspectos generales del padre y/o representante se encuentran los indicadores nombre y apellido, género y nivel de instrucción. Entre los 39 representantes que contestaron el cuestionario el 79,49% pertenecen al género femenino y el 20,51% al género masculino, pudiéndose evidenciar que en su mayoría fueron mujeres quienes contestaron el cuestionario de cierre.

En cuanto al nivel de instrucción, el 7,69% de los representantes realizaron estudios hasta Bachillerato, el 43,59% de pregrado, el 38,47% estudios de postgrado y el 10,25% realizaron otros estudios (dos de los encuestados del primer grupo señalaron que son Técnicos Superiores Universitarios).

Instrumento 6 – Indicador 4 (I6-I4)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Pantalla de presentación

Pantalla presentación adecuada	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 136. I6-I4. Pantalla de presentación

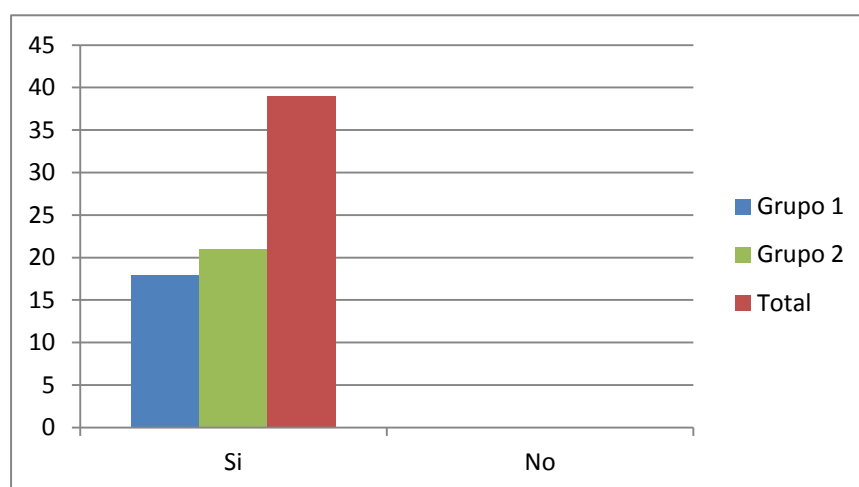


Gráfico 54. I6-I4. Pantalla de presentación

Instrumento 6 – Indicador 5 (I6-I5)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Distribución del menú

Distribución adecuada del menú	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 137. I6-I5. Distribución del menú

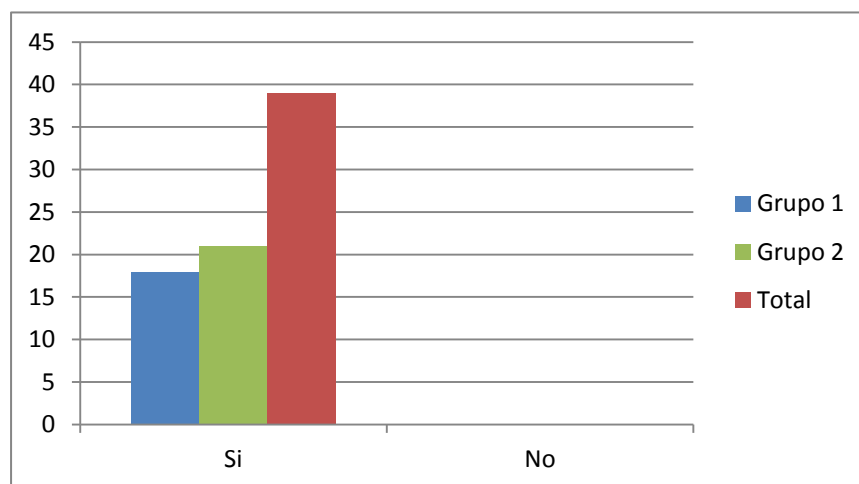


Gráfico 55. I6-I5. Distribución del menú

Instrumento 6 - Indicador 6 (I6-I6)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Conjunto de actividades

Adecuado banco de actividades	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 138. I6-I6. Conjunto de actividades

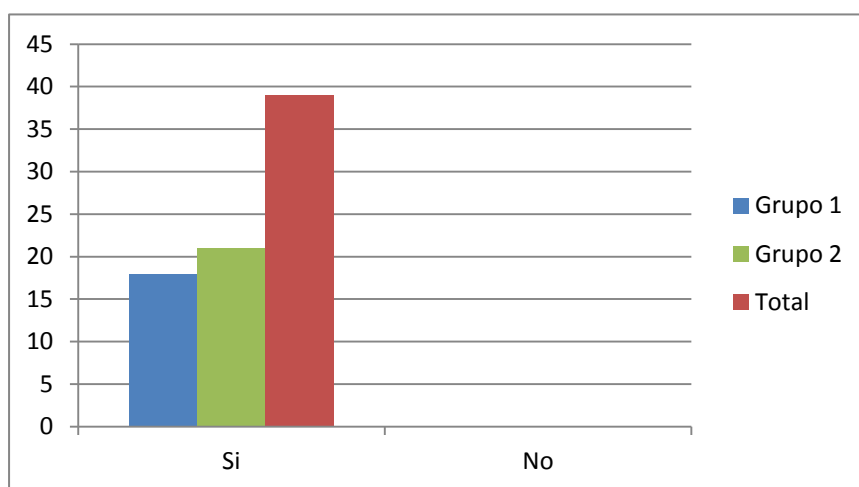


Gráfico 56. I6-I6. Conjunto de actividades

Instrumento 6 - Indicador 7 (I6-I7)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Temática del entorno

Temática adecuada	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 139. I6-I7. Temática del entorno

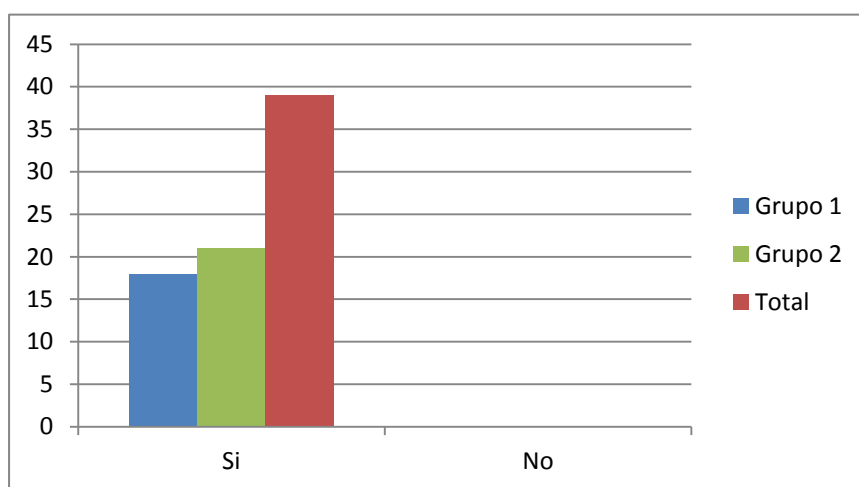


Gráfico 57. I6-I7. Temática del entorno

Instrumento 6 - Indicador 8 (I6-I8)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Marcas multimedia

Adecuadas marcas multimedia	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 140. I6-I8. Marcas multimedia

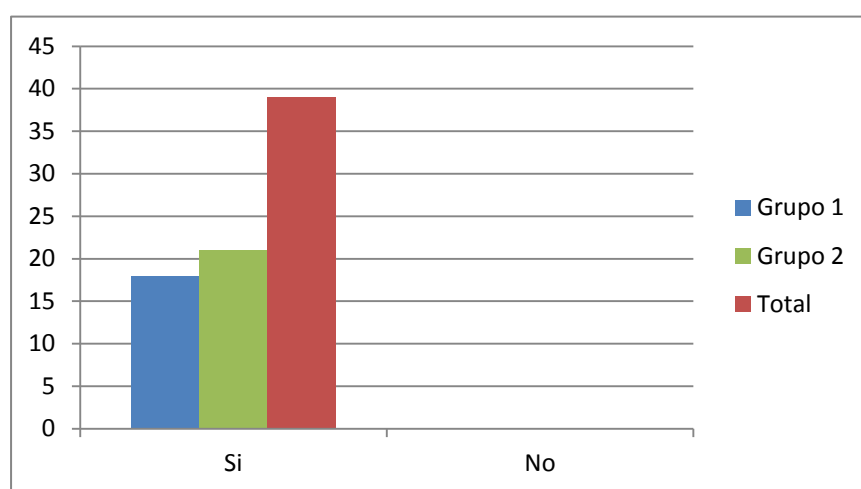


Gráfico 58. I6-I8. Marcas multimedia

Instrumento 6 - Indicador 9 (I6-I9)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Elementos gráficos

Elementos gráficos adecuados	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 141. I6-I9. Elementos gráficos

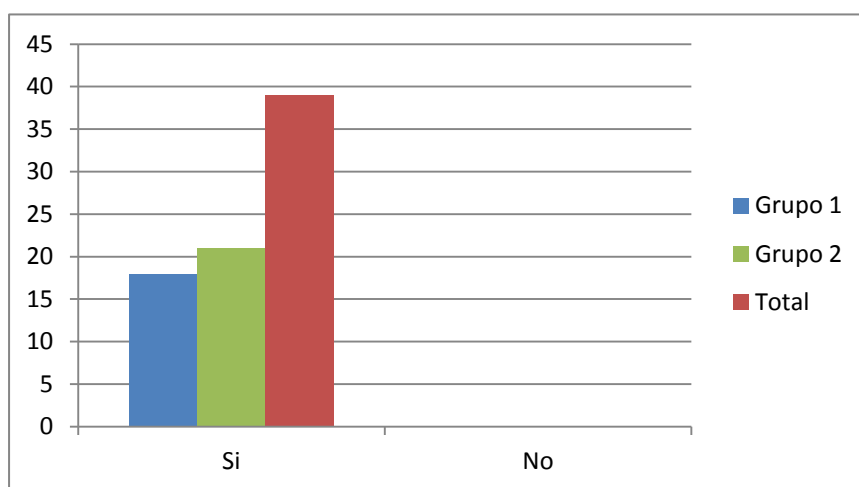


Gráfico 59. I6-I9. Elementos gráficos

Instrumento 6 - Indicador 10 (I6-I10)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Tamaño y tipo de fuente

Tipo de fuente adecuada	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 142. I6-I10. Tamaño y tipo de fuente

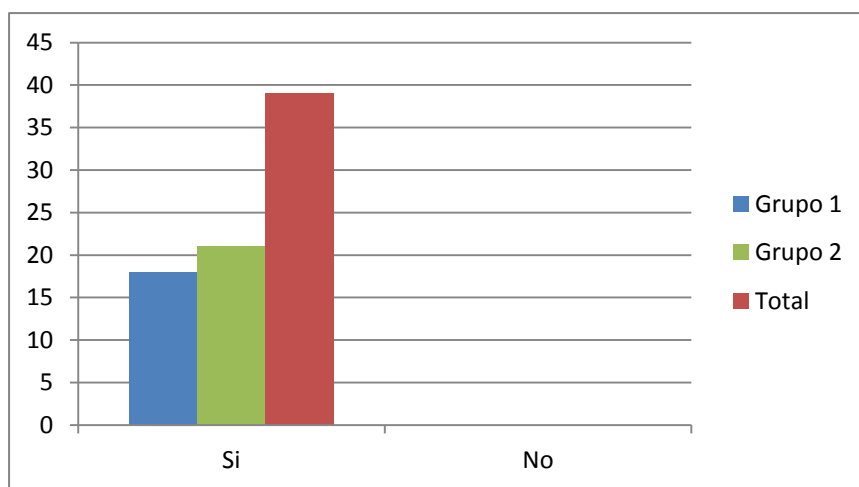


Gráfico 60. I6-I10. Tamaño y tipo de fuente

En la dimensión evaluación técnica del entorno se hace referencia a la pantalla de presentación, distribución del menú, el conjunto de actividades, la temática del entorno, las marcas multimedia, los elementos gráficos y el tipo de fuente.

Para el 100% de los entrevistados la pantalla de presentación es adecuada al nivel de los usuarios. También el 100% considera que la distribución del menú es adecuada para encontrar fácilmente la información y que el conjunto de actividades es adecuado para desarrollar en el aula.

El 100% de los padres y representantes consideró la temática del entorno de aprendizaje como adecuada al igual que las marcas multimedia utilizadas.

Entre los padres encuestados el 100% indicó que los elementos gráficos eran adecuados juntos con el tipo y tamaño de la fuente utilizada.

Instrumento 6 - Indicador 11 (I6-I11)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Información adecuada y actual

Información adecuada y actual	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 143. I6-I11. Información adecuada y actual

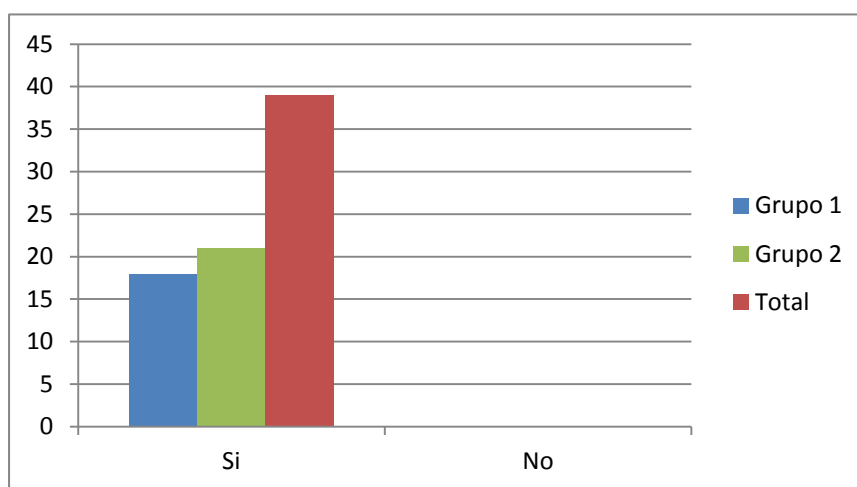


Gráfico 61. I6-I11. Información adecuada y actual

Instrumento 6 - Indicador 12 (I6-I12)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Contenidos no discriminativos

Presencia de contenidos no discriminativos	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	3	5	8
No	15	16	31

Tabla 144. I6-I12. Contenidos no discriminativos

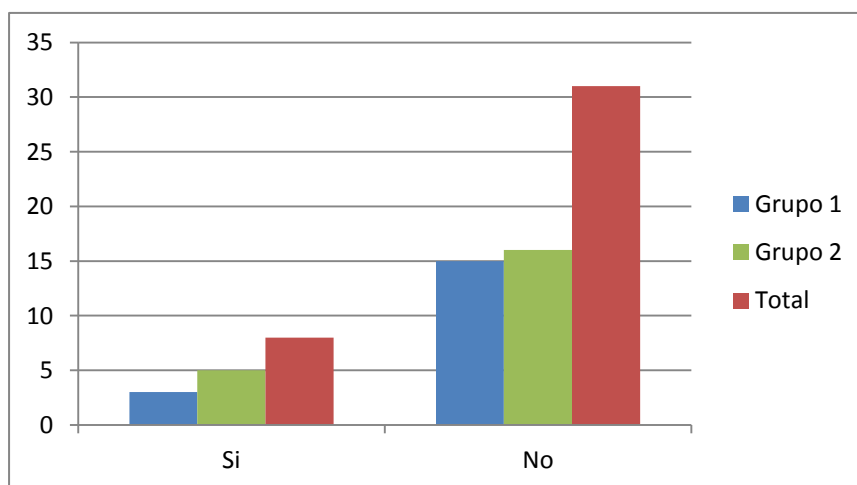


Gráfico 62. I6-I12. Contenidos no discriminativos

Instrumento 6 - Indicador 13 (I6-I13)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Estructura y complejidad adecuadas a los contenidos

Estructura y complejidad adecuada	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 145. I6-I13. Estructura y complejidad adecuadas a los contenidos

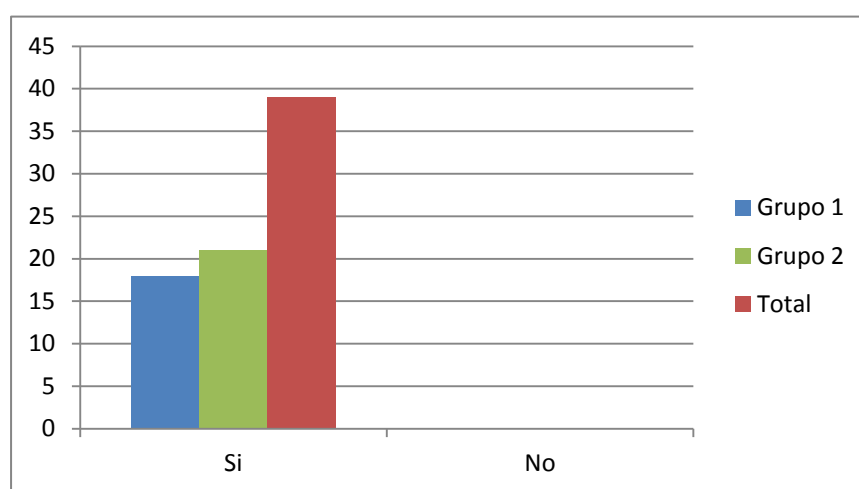


Gráfico 63. I6-I13. Estructura y complejidad adecuados a los objetivos

Instrumento 6 - Indicador 14 (I6-I14)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Imágenes adecuadas a la audiencia

Imágenes adecuadas	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 146. I6-I14. Imágenes adecuadas a la audiencia

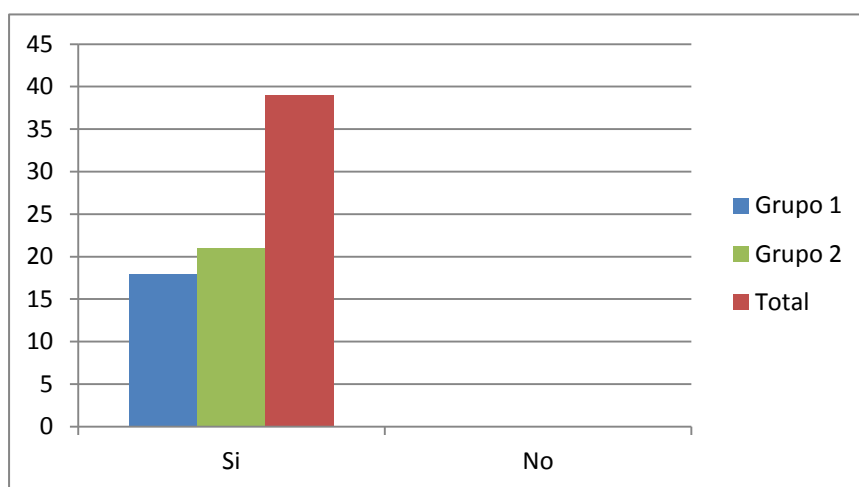


Gráfico 64. I6-I14. Imágenes adecuadas a la audiencia

En la dimensión evaluación de los contenidos se ubican los indicadores información adecuada y útil, presencia de contenidos no discriminativos, estructura y complejidad de los contenidos pertinente de acuerdo a la audiencia e imágenes adecuadas a la audiencia. El 100% de los encuestados consideró que la información que se presenta en el entorno es adecuada y actual.

El 20,51% de los padres consideró que el entorno presenta contenidos tendenciosos o que pueden hacer discriminación por razón de raza, sexo o creencias. Por su parte el 79,49% expresó que el entorno no presenta contenidos discriminativos. En los cuestionarios no hubo comentarios relacionados con esta pregunta.

El 100% indicó que la estructura y complejidad son adecuadas a los contenidos. El mismo porcentaje expresó que las imágenes resultan adecuadas para los alumnos destinatarios.

Instrumento 6 - Indicador 15 (I6-I15)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Nivel de motivación

Actividades motivadoras	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 147. I6-I15. Nivel de motivación

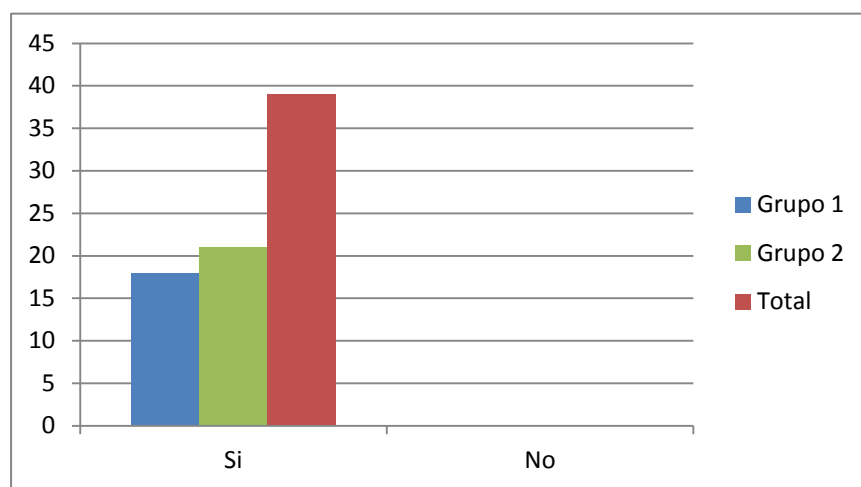


Gráfico 65. I6-I15. Nivel de motivación

Instrumento 6 - Indicador 16 (I6-I16)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Adecuadas a los objetivos

Actividades adecuadas a los objetivos	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 148. I6-I16. Adecuadas a los objetivos

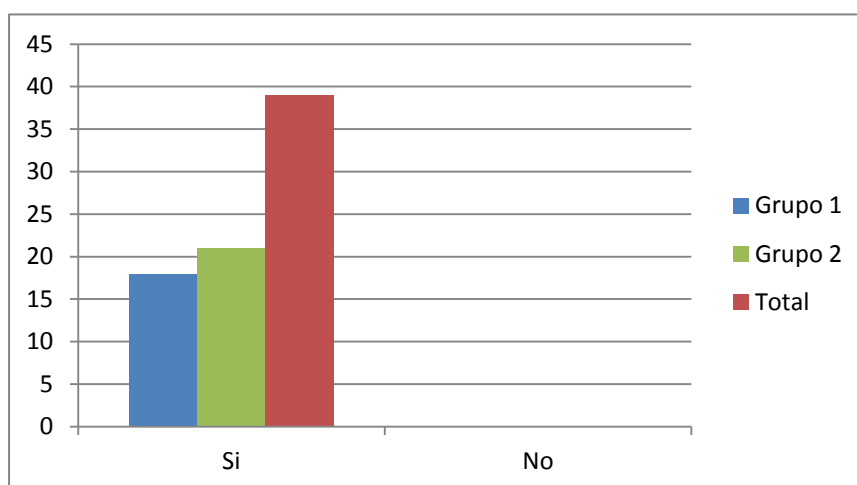


Gráfico 66. I6-I16. Adecuadas a los objetivos

Instrumento 6 - Indicador 17 (I6-I17)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Estimulan la iniciativa

Actividades que estimulan la iniciativa	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 149. I6-I17. Estimulan la iniciativa

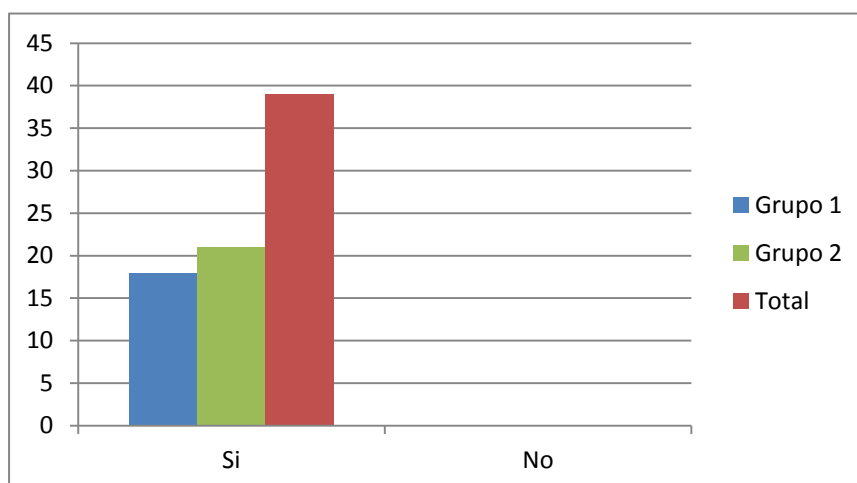


Gráfico 67. I6-I17. Estimulan la iniciativa

Instrumento 6 - Indicador 18 (I6-I18)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Motivación de los elementos lúdicos

Elementos lúdicos motivadores	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 150. I6-I18. Motivación de los elementos lúdicos

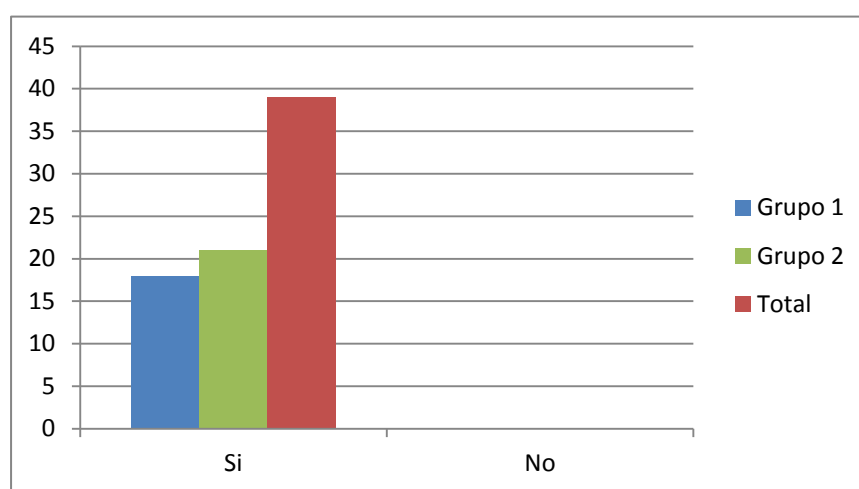


Gráfico 68. I6-I18. Motivación de los elementos lúdicos

Instrumento 6 - Indicador 19 (I6-I19)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Ansiedad por el uso

Entorno provoca ansiedad	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	2	5	7
No	16	16	32

Tabla 151. I6-I19. Ansiedad por el uso

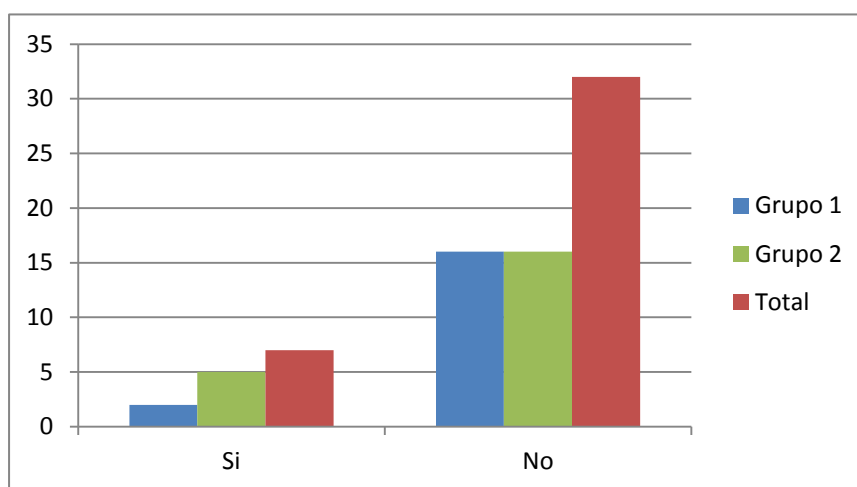


Gráfico 69. I6-I19. Ansiedad por el uso

Instrumento 6 - Indicador 20 (I6-I20)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Versatilidad de las actividades

Actividades versátiles	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 152. I6-I20. Versatilidad de las actividades

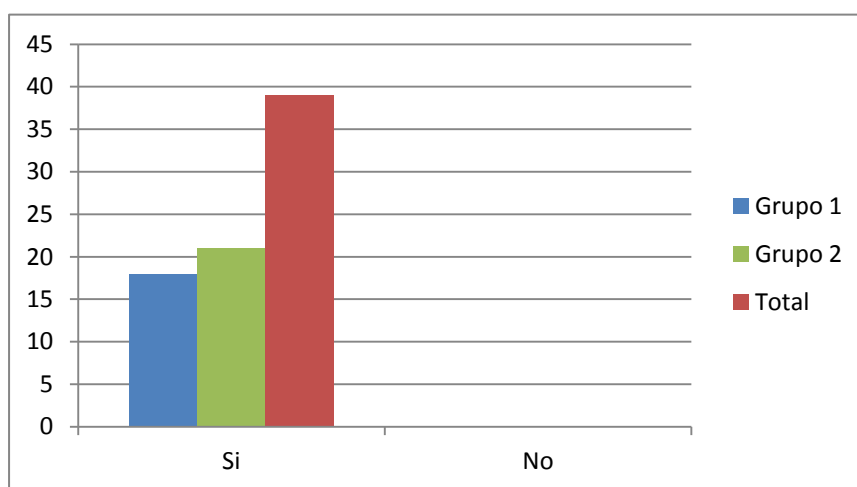


Gráfico 70. I6-I20. Versatilidad de las actividades

Instrumento 6 - Indicador 21 (I6-I21)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Trabajo personalizado

Actividades permiten trabajo individual y personalizado	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	16	21	37
No	2	0	2

Tabla 153. I6-I21. Trabajo personalizado

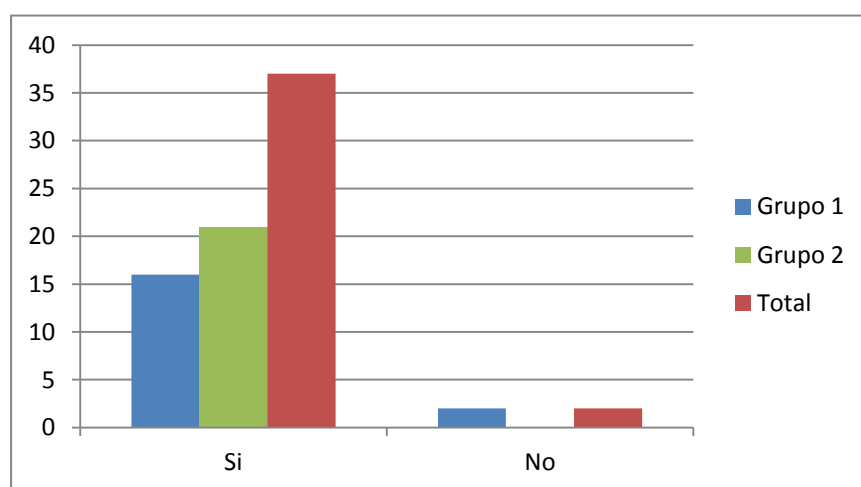


Gráfico 71. I6-I21. Trabajo personalizado

Instrumento 6 - Indicador 22 (I6-I22)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias

Actividades promueven uso de otros materiales y/o actividades	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	15	17	32
No	3	4	7

Tabla 154. I6-I22. Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias

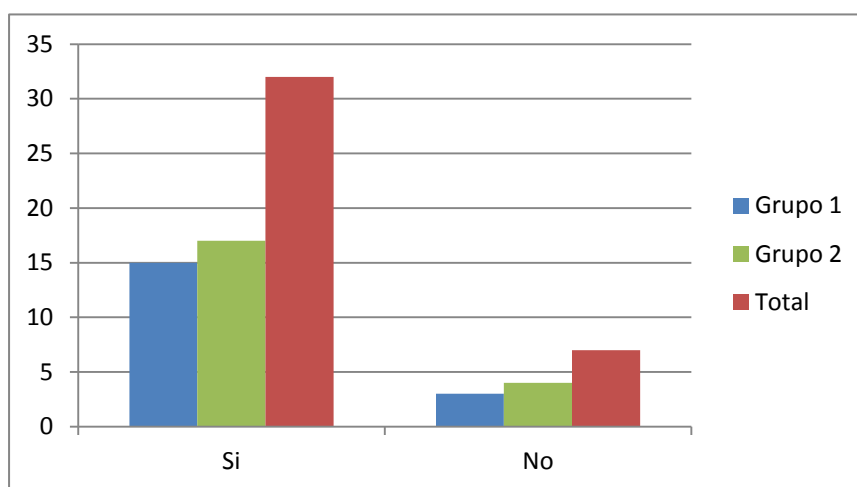


Gráfico 72. I6-I22. Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias

La dimensión evaluación de las actividades de aprendizajes se relaciona con ocho indicadores, los cuales son: nivel de motivación, adecuadas a los objetivos, estimulan la iniciativa, motivación de los elementos lúdicos, ansiedad por el uso, versatilidad de las actividades, trabajo personalizado y promoción del uso de otros recursos y/o actividades complementarias.

El 100% de los encuestados considera que las actividades son motivadoras y despiertan el interés de los niños, además que son adecuadas para la consecución de los objetivos que pretende el programa. Entre los padres el 100% expresó que las actividades estimulan la iniciativa de los alumnos y que los elementos lúdicos motivan el trabajo de los alumnos.

En cuanto al indicador relacionado con el uso del entorno provoca ansiedad en los alumnos, el 17,94% considera que si provoca ansiedad, mientras que el 82,06% indicó que no provocó ansiedad en sus niños.

El 100% de los padres manifestó que las actividades son versátiles y fácilmente adaptables. En el siguiente indicador relacionado con que las actividades del

entorno permiten el trabajo individual y personalizado de los alumnos, el 5,12% señaló que no permiten el trabajo individual y el 94,88% señaló que si es posible hacerlo con las actividades propuestas en el entorno.

El 82,06% de los encuestados expresaron que las actividades promueven el uso de otros materiales, por su parte el 17,94% señaló que esto no es logrado con el entorno. No hubo comentarios que explicaran esta valoración.

Instrumento 6 - Indicador 23 (I6-I23)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Alcance de los objetivos

Alcance de los objetivos	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	17	19	35
No	2	2	4

Tabla 155. I6-I23. Alcance de los objetivos

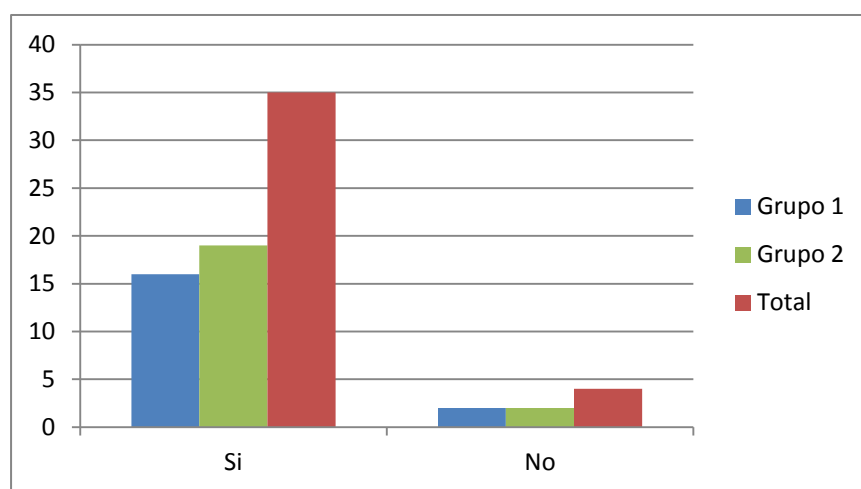


Gráfico 73. I6-I23. Alcance de los objetivos

Instrumento 6 - Indicador 24 (I6-I24)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Contribuye con el rendimiento académico

Mejora el rendimiento académico	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	17	19	36
No	1	2	3

Tabla 156. I6-I24. Contribuye con el rendimiento académico

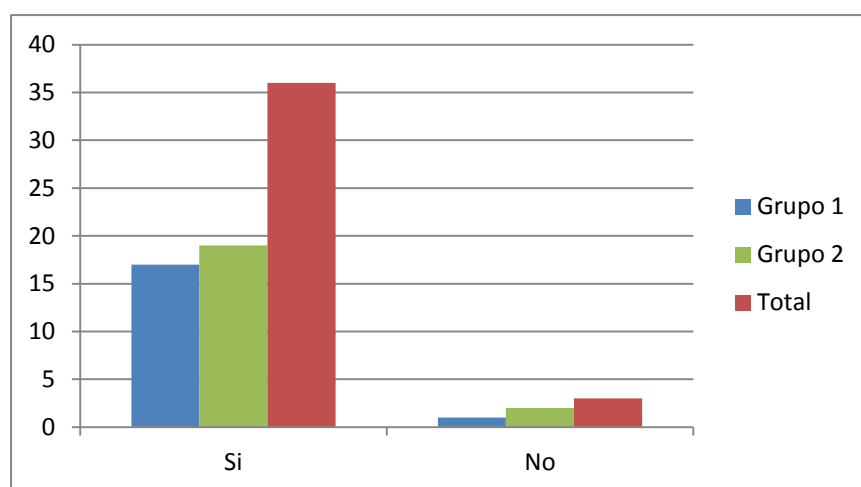


Gráfico 74. I6-I24. Contribuye con el rendimiento académico

Instrumento 6 - Indicador 25 (I6-I25)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Ventaja respecto a otros medios

Uso ventajoso respecto a otros medios	Grupo 1	Grupo 2	Total
Si	18	21	39
No	0	0	0

Tabla 157. I6-I25. Ventaja respecto a otros medios

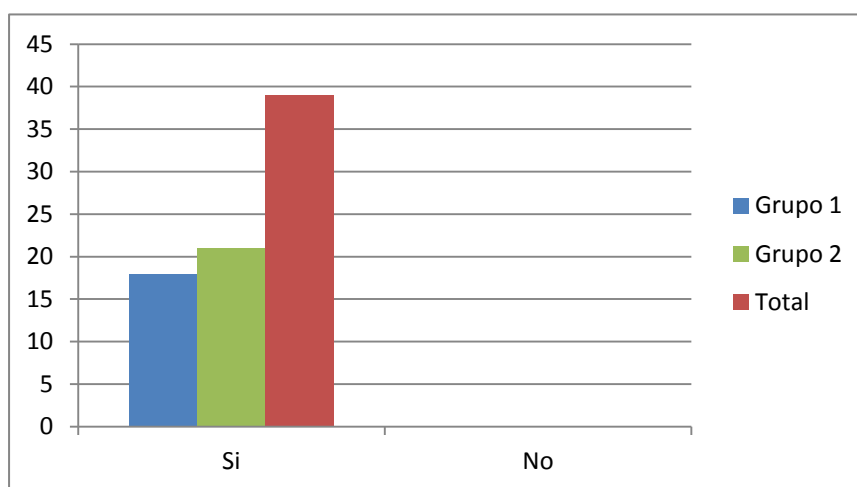


Gráfico 75. I6-I25. Ventaja respecto a otros medios

En la dimensión utilidad del recurso se tomó en cuenta los indicadores alcance de los objetivos, mejora el rendimiento académico y ventaja respecto a otros medios.

En el primer indicador el 89,75% indicó que el programa facilita el alcance de los objetivos que se pretenden, mientras que el 10,25% manifestó no estar de acuerdo con esta afirmación. No hubo comentarios de explicación de las opiniones.

Con respecto al rendimiento académico, el 92,31% de los padres expresó que el entorno contribuye positivamente con rendimiento académico de los alumnos, sólo el 7,69% indicó no estar de acuerdo con esta afirmación.

En el último indicador de esta dimensión, el 100% de los entrevistados señaló que el uso del entorno resulta ventajoso con respecto a otros medios didácticos.

Instrumento 6 – Indicador 26 (I6-I26)

Dimensión: Comentarios generales

Indicador: Otros aspectos relevantes

Grupo 1	Grupo 2
El aprendizaje a través de este medio resulta todo un éxito para los niños a nivel cognitivo y educativo.	Me parece que el método sería muy bueno si se aplicara en las otras asignaturas, por ejemplo: lenguaje
El niño debería realizar las actividades en clase y reforzar en casa con actividades similares.	Este recurso me pareció muy interesante, novedoso e importante para el desarrollo de la escritura y la lectura; mi hija se mostró muy atraída por el mismo y siempre estuvo interesada en el desarrollo de las actividades propuestas.
Felicitaciones por este tipo de iniciativa educativa	Buena iniciativa para el aprendizaje
Deberían realizarlo desde el segundo lapso	
Seguir favoreciendo este tipo de proyectos educativos	

Tabla 158. I6-I26. Otros aspectos relevantes

La última dimensión de este instrumento es comentarios generales. A través de una pregunta abierta se les permitió a los padres expresar aspectos relevantes que no estuviesen contemplados en el cuestionario. Los aportes están vinculados con la pertinencia del recurso para generar aprendizajes y estimular a los niños a nivel cognitivo y educativo, siendo una buena iniciativa educativa para el desarrollo de la lectura y escritura que debería iniciar desde el segundo lapso, es decir, el segundo trimestre del año escolar. También se señaló que para mejorar el entorno se pueden realizar actividades donde los contenidos trabajados en clases sean reforzados en casa con asignaciones similares y que se logró vincular no sólo con las clases de Informática sino con las otras áreas de forma directa.

A continuación se presenta una figura que resumen las dimensiones e indicadores del cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso utilizado como un medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Esta figura también podrá ser observada en el siguiente link

<https://bubbl.us/?h=19de84/33229f/16EIb/2A033Ec>

A modo de resumen, el instrumento 6 presenta una primera dimensión definida como aspectos generales, cuyos resultados se encuentran destacados en la figura 62.

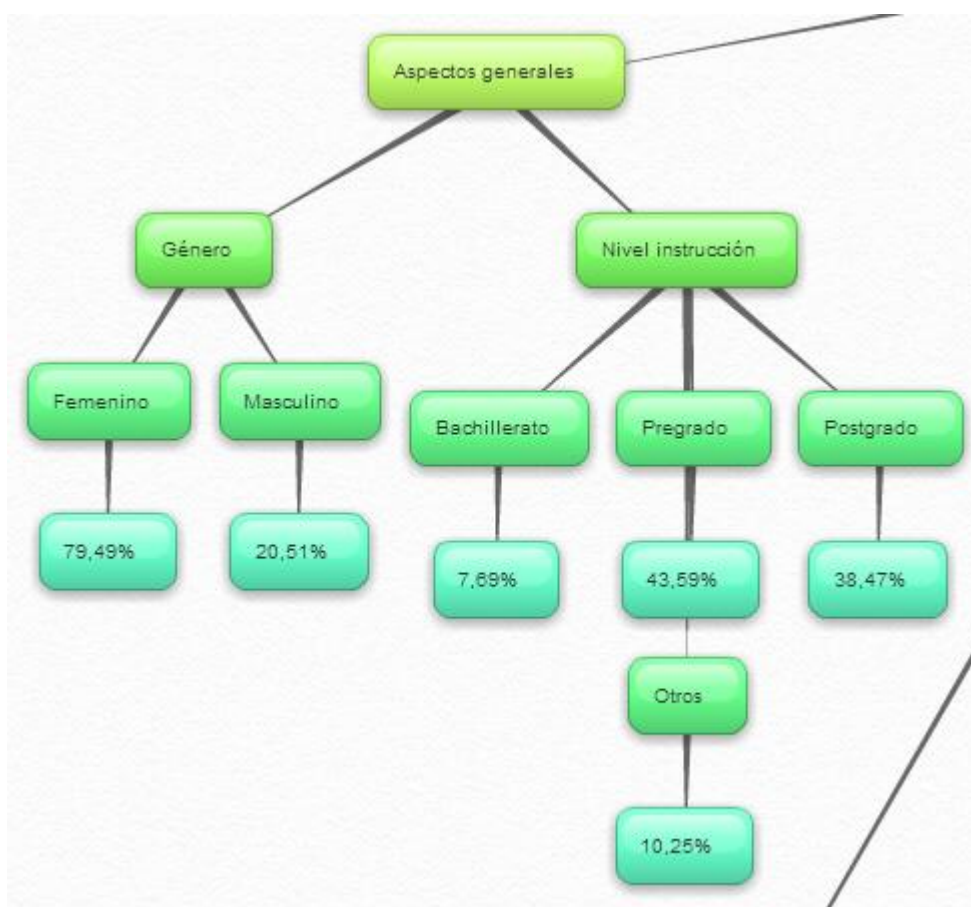


Figura 62. Resumen cuestionario a los padres Parte I

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Bubbl.us

En la figura 63 se observa el resumen de la dimensión evaluación técnica.

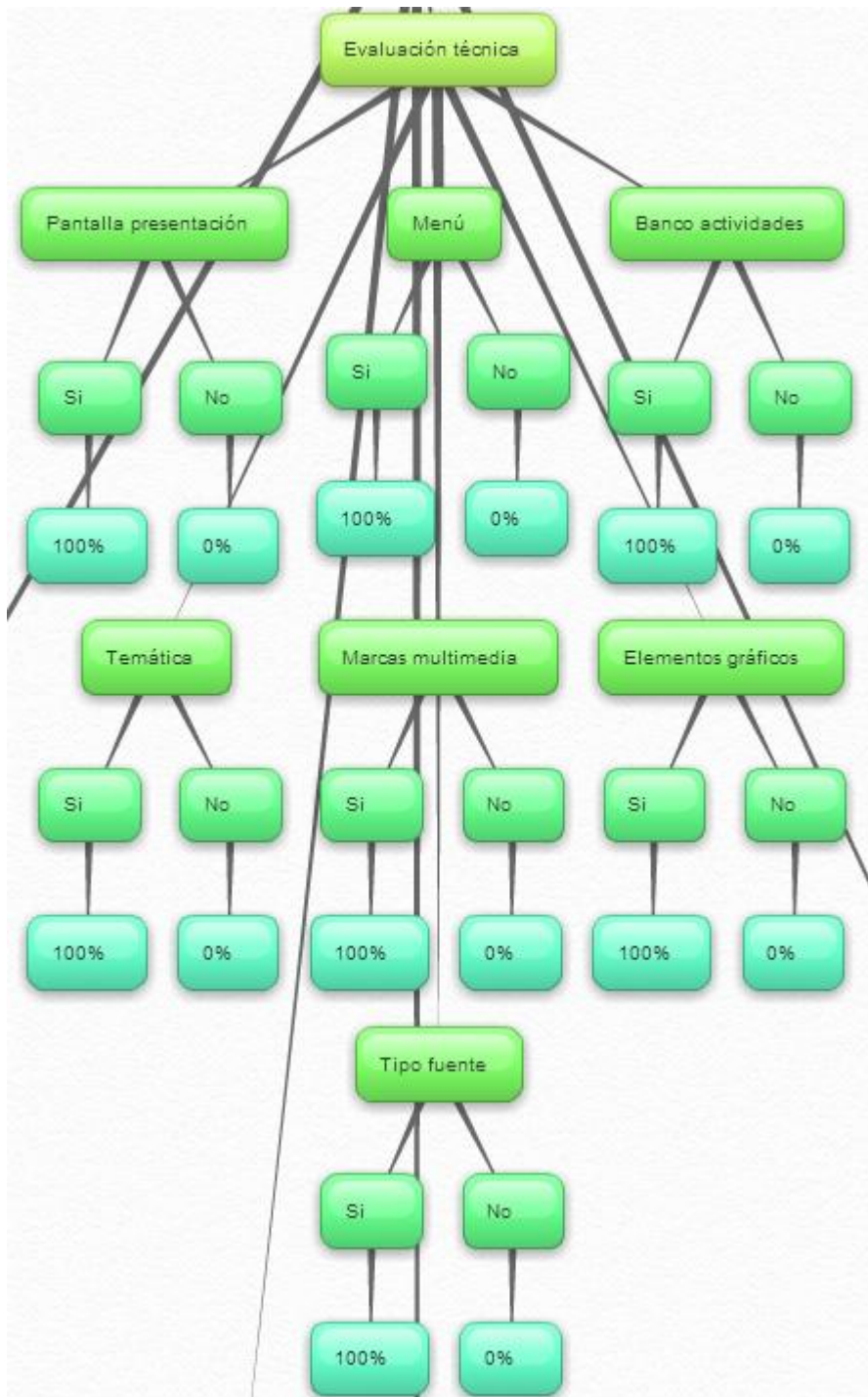


Figura 63. Resumen cuestionario a los padres Parte II

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

Seguidamente el mapa resume los aspectos referidos a evaluación de contenidos.

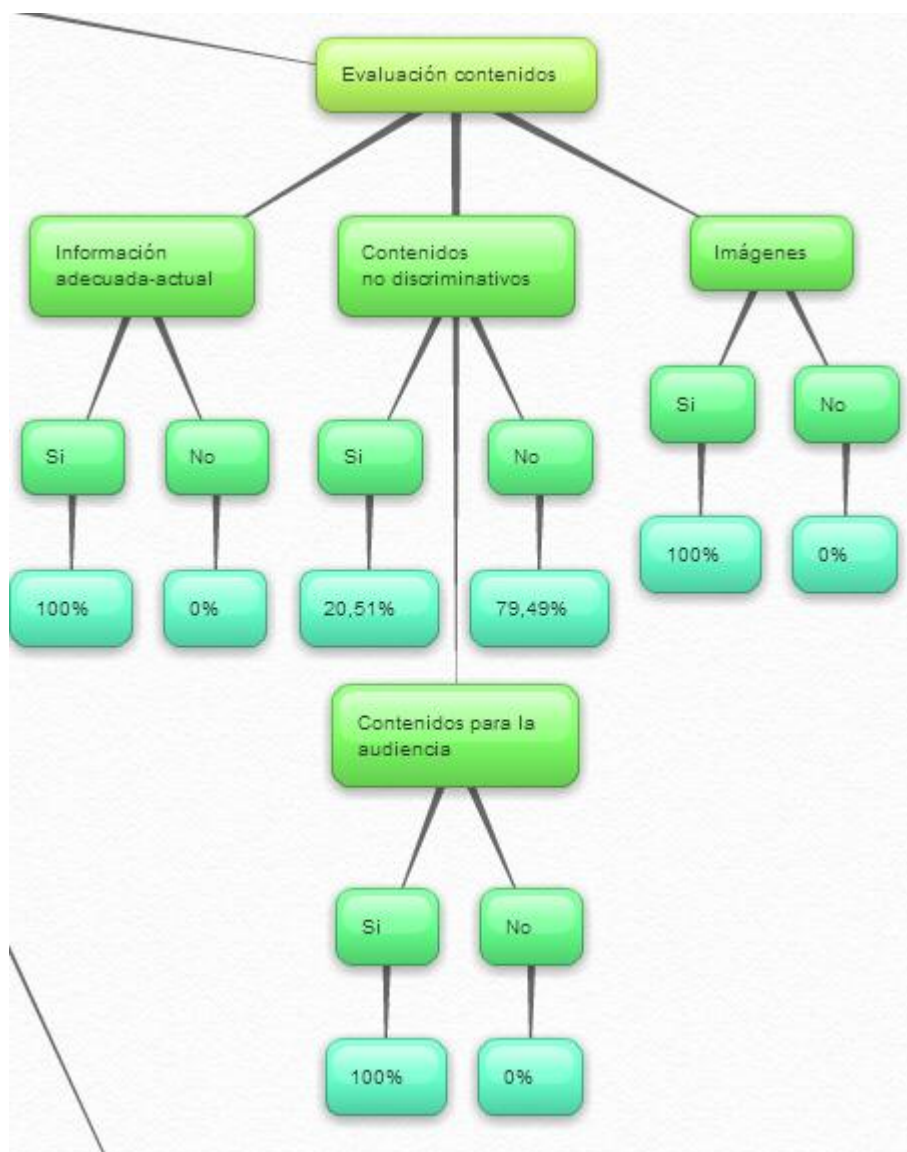


Figura 64. Resumen cuestionario a los padres Parte III

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

En la figura 65 se encuentra el resumen de la dimensión evaluación de actividades.

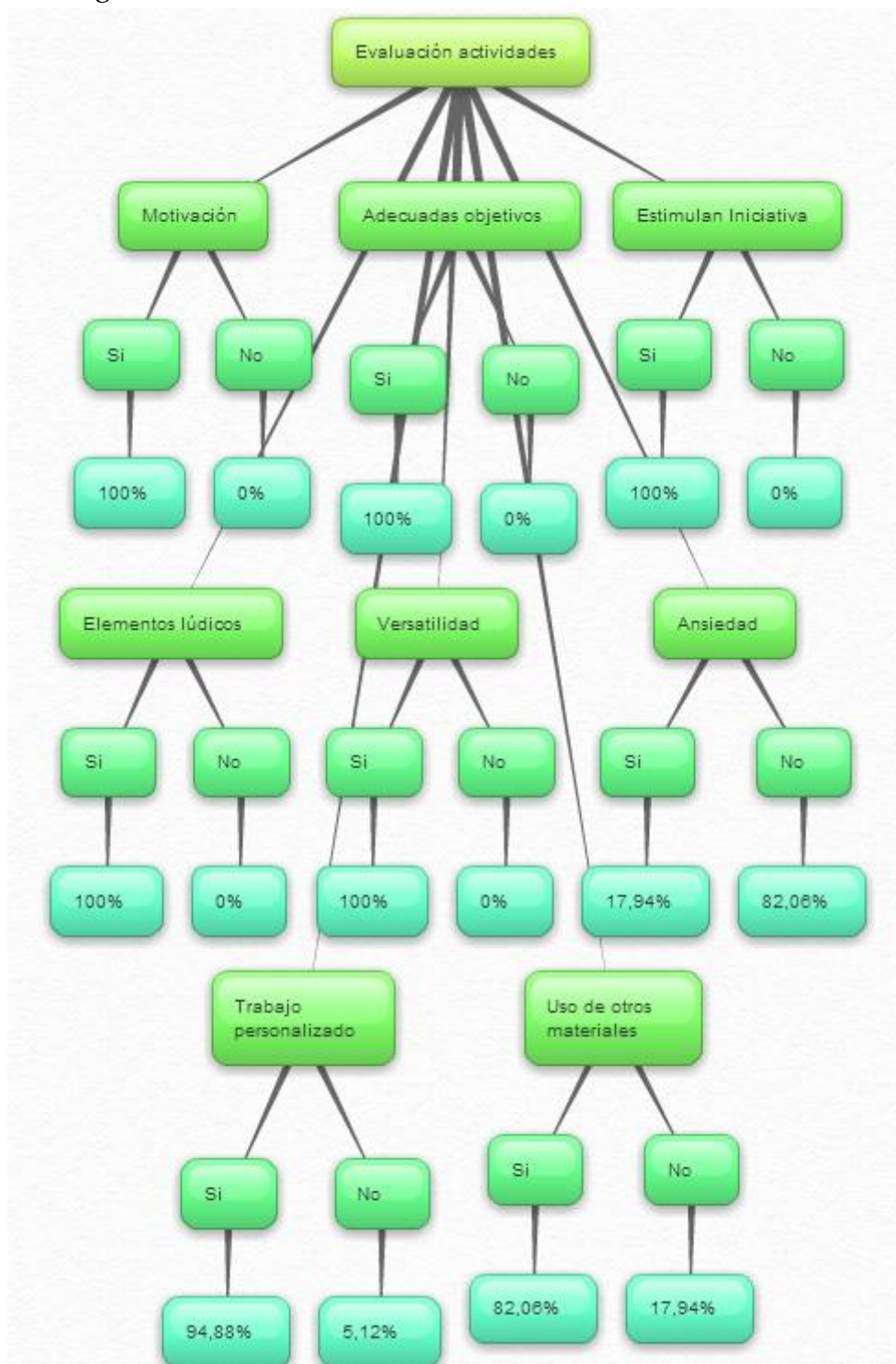


Figura 65. Resumen cuestionario a los padres Parte IV

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

A continuación se muestra un resumen de los indicadores relacionados con utilidad del recurso.

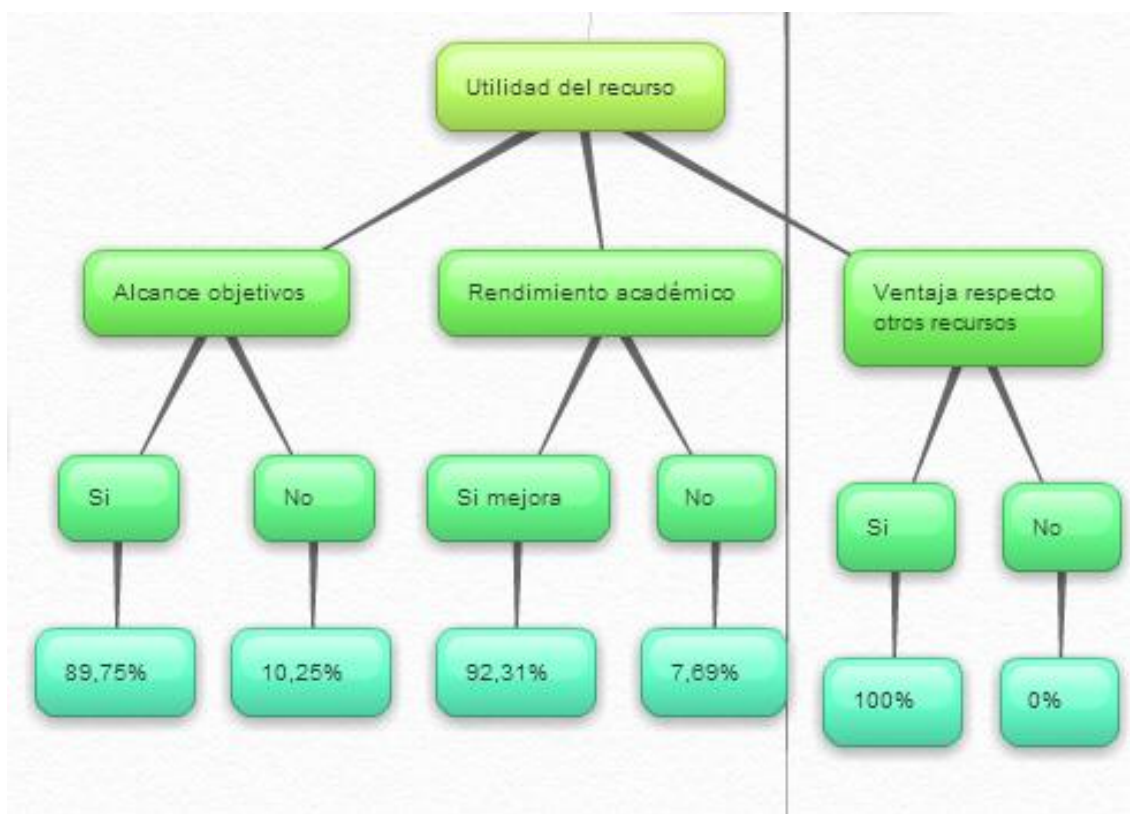


Figura 66. Resumen cuestionario a los padres Parte V

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

Para finalizar, el mapa creado en Bubbl.us resume los resultados obtenidos en la pregunta de comentarios generales durante la aplicación del cuestionario a los padres, tal como se presenta en la figura 67.

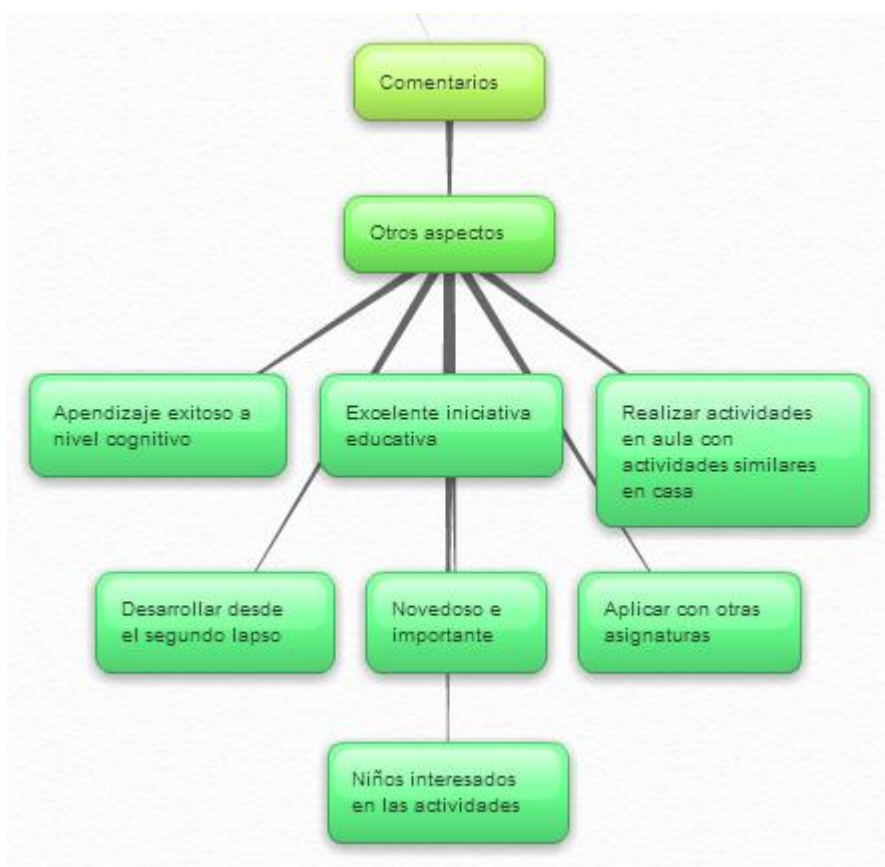


Figura 67. Resumen cuestionario a los padres Parte VI

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

V.6 Reunión de grupo de cierre del proyecto

La reunión de grupo de cierre del proyecto tuvo como propósito determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado. Durante la cuarta sesión de clase se realizó una grabación de la sesión de trabajo en el aula. Participaron 27 niños del primer grupo y 30 niños del segundo grupo, para un total de 57 niños.

El análisis de los resultados obtenidos se hará tomando en consideración las siguientes categorías y subcategorías de observación:

Tabla 159. Categorías y subcategorías de observación de la reunión de grupo de cierre del proyecto – Instrumento 7

Propósito de la observación	Categorías	Subcategorías	N° de indicador
Determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado	Aprendizaje obtenidos	Expresión de contenidos aprendidos	1
		Fortalecimiento de la lectura y escritura	2
	Áreas de mejora	A nivel del recurso	3
		A nivel del contenido	4
	Comentarios generales	Opinión sobre el material utilizado	5
		Otros recursos y actividades a realizar	6

Fuente: Elaboración propia

A continuación se presentan las respuestas a cada uno de los aspectos de la entrevista, las cuales han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Instrumento 7 - Indicador 1 (I7-I1)

Categorías: Aprendizajes obtenidos

Subcategoría: Expresión de contenidos aprendidos

Contenidos aprendidos	Grupo 1	Grupo 2
Sobre la historia	<ul style="list-style-type: none"> - Es una excelente acróbata, que es un buen compañero el amigo que se llama., que es un ... hace acrobacias extremas y va a la escuela. - Que él se dio cuenta todavía no estaba preparado para tener una mascota y que era mucha responsabilidad y entonces él no quería hacer tantas tareas de una perra. - Me gustó cuando estaban adoptando a Dora. - Aprendí que debes ser amable con los animales. - Andrés quiere una mascota y sus padres le prometieron que le van a comprar una mascota y entonces le prometieron, como es que se dice, le prometieron que le iban a comprar una mascota que es Dora y se la compraron a Dora, le dijeron que era una sorpresa y Andrés se emocionó con la mascota 	<ul style="list-style-type: none"> - Andrés quiere tanto a Dora que la quiere dejar y la dejó con los bomberos porque le costaba mucho su trabajo. - Uno no puede con tanta responsabilidad y a veces uno tiene que dejar las cosas. - Que Andrés quería una mascota - Andrés quería una mascota - Andrés tenía una perrita y era muy feliz
De las asignaturas	Yo hice una perra con papel maché, pega y marcador y la voy a poner en la casa de mi abuela	

Tabla 160. I7-I1. Expresión de contenidos aprendidos

Instrumento 7 – Indicador 2 (I7-I2)

Categorías: Aprendizajes obtenidos

Subcategoría: Fortalecimiento de la lectura y escritura

Fortalecimiento de la lectura y escritura	Grupo 1	Grupo 2
Proceso de lectoescritura	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendí a leer y escribir con el cuento porque me sé las palabras - Me gusta leer y escribir porque aprendo - Me gustó escribir el cuento de Andrés y la carta 	<ul style="list-style-type: none"> - A leer, a escribir, a divertirse y a aprender cuando estés más grande puedas tener una mascota - Me enseñó muchas cosas, a leer, me enseñó a escribir, me enseñó a estudiar, me enseñó a todas las cosas que hay - Aprendí a leer y escribir porque me gusta - Me gustó el libro

Tabla 161. I7-I2. Fortalecimiento de la lectura y escritura

En la categoría aprendizajes obtenidos se presenta la expresión de contenidos aprendidos. Dentro de las grabaciones se pudo encontrar varios comentarios referidos a lo aprendido sobre la historia, en ambos grupos los niños comentan lo que más le llamó la atención del cuento, hacen pequeños resúmenes de los sucesos, etc.

En cuanto a lo aprendido de las materias, uno de los niños del grupo 1 hizo referencia a la elaboración en casa de una perrita realizada con materiales como papel, goma de pegar, marcadores, etc. en cuya elaboración puso de manifiesto técnicas aprendidas en las clases de Educación Estética.

Con respecto a la subcategoría fortalecimiento de la lectura y escritura, en las grabaciones se evidencian comentarios de los niños vinculados con que aprendieron a leer y escribir, el agrado de escribir un cuento y la carta, de leer la historia. En ambos grupos, hubo expresiones vinculadas con el aprendizaje de la lectoescritura.

Instrumento 7 - Indicador 3 (I7-I3)

Categorías: Áreas de mejora

Subcategoría: A nivel del recurso

A nivel del recurso	Grupo 1	Grupo 2
Mejoras del recurso	En las grabaciones de ambos grupos no hay comentarios de mejoras del recurso	

Tabla 162. I7-I3. Mejoras a nivel del recurso

Instrumento 7 - Indicador 4 (I7-I4)

Categorías: Áreas de mejora

Subcategoría: A nivel del contenido

A nivel del contenido	Grupo 1	Grupo 2
Sobre la historia	<ul style="list-style-type: none"> - Mejoraría comprar el perrito - Que Andrés deje a su mascota - De Andrés quiere una mascota que Andrés siga con su mascota 	<ul style="list-style-type: none"> - Nunca dejen suelto un perro porque se puede escapar - Yo mejoraría del cuento, mejoraría cuando Dora empieza a morder todos esos muebles y los daña - Yo mejoraría que Dora se portara bien y Andrés no la llevaría para que fuera de los bomberos
Sobre las actividades		Fue difícil la actividad del cuento (escritura espontánea)

Tabla 163. I7-I4. Mejoras a nivel del contenido

En la categoría áreas de mejora en ambos grupos de primer grado no hubo comentarios de mejoras del recurso. En cuanto a cambios a nivel de contenido los niños señalaron modificaciones vinculadas con el desarrollo de la historia, por ejemplo: Andrés siga con su mascota, cuando Dora daña los muebles, etc. Sobre las actividades en el grupo 2 un pequeño grupo de niños expresó que mejorarían la

actividad de escritura de un cuento porque fue muy difícil realizarla. Estos fueron todos los comentarios de los niños vinculados con esta categoría.

Instrumento 7 - Indicador 5 (I7-I5)

Categorías: Comentarios generales

Subcategoría: Opinión sobre el material utilizado

Opinión sobre el material utilizado	Grupo 1	Grupo 2
Sobre las actividades	<ul style="list-style-type: none"> - Me alegraron las actividades - El cuento me gustó 	<ul style="list-style-type: none"> - Opino que fueron muy divertidas y que me enseñaron mucho - Me gustó aprender, me gustó hacer las hojitas esas - Me gustó hacer la carta
Sobre el entorno	Bien porque me ayudó a aprender a leer y escribir	<ul style="list-style-type: none"> - Que fue muy divertido, que fue alegre, que fue muy divertido participar con mi compañero y lo que más me gustó fue ver los videos. - Expresé algo como si nadie lo había expresado porque la primera nos metimos en Internet y disfrutamos del cuento Andrés quiere una mascota relacionamos todo lo que era una mascota y vimos los deberes que había que hacer

Tabla 164. I7-I5. Opinión sobre el material utilizado

Instrumento 7 - Indicador 6 (I7-I6)

Categorías: Comentarios generales

Subcategoría: Otros recursos y actividades a realizar

Opinión sobre el material utilizado	Grupo 1	Grupo 2
Otras actividades	<ul style="list-style-type: none"> - Cantar y pintar - Algo divertido 	<ul style="list-style-type: none"> - Me gustaría escribir más cuentos - Me gustaría hacer con un amigo resolver las cosas

		<ul style="list-style-type: none"> - Agregar actividades de completar las letras, dibujar lo que está lo mismo al lado - Completar las letras y todo lo que diga realiza
--	--	--

Tabla 165. I7-I6. Otros recursos y actividades a realizar

En la categoría comentarios generales se recolectaron aportes vinculados con la opinión sobre el material utilizado y otros recursos y actividades a realizar. Los niños opinaron que el material utilizado fue divertido, les permitió trabajar con otros compañeros, escuchar los audios y hacer uso de Internet. También pudieron relacionar la historia con el tema de las mascotas y los deberes que implica el cuidado de la misma. A los niños se les preguntó cuáles otras actividades les gustaría realizar y algunos de ellos señalaron: algo divertido, escribir más cuentos, actividades de completar palabras, letras, hacer más dibujos, etc. En líneas generales fueron comentarios positivos sobre el trabajo realizado con el entorno *“Andrés quiere una mascota”*.

La transcripción de la grabación de la reunión de grupo de cierre del proyecto se encuentra en el anexo 17

En la siguiente figura se encuentra un resumen de los aspectos más importantes de la reunión de cierre de proyecto. La misma también se encuentra en el siguiente link:

<https://bubbl.us/?h=19de84/332785/16BHtxQi.gtM>.

La figura 68 muestra el resumen de la dimensión aprendizajes obtenidos reflejada en el mapa anterior.



Figura 68. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte I

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

Las áreas de mejora señaladas en la reunión de cierre de proyecto con los niños, están resumidas en la figura 69.

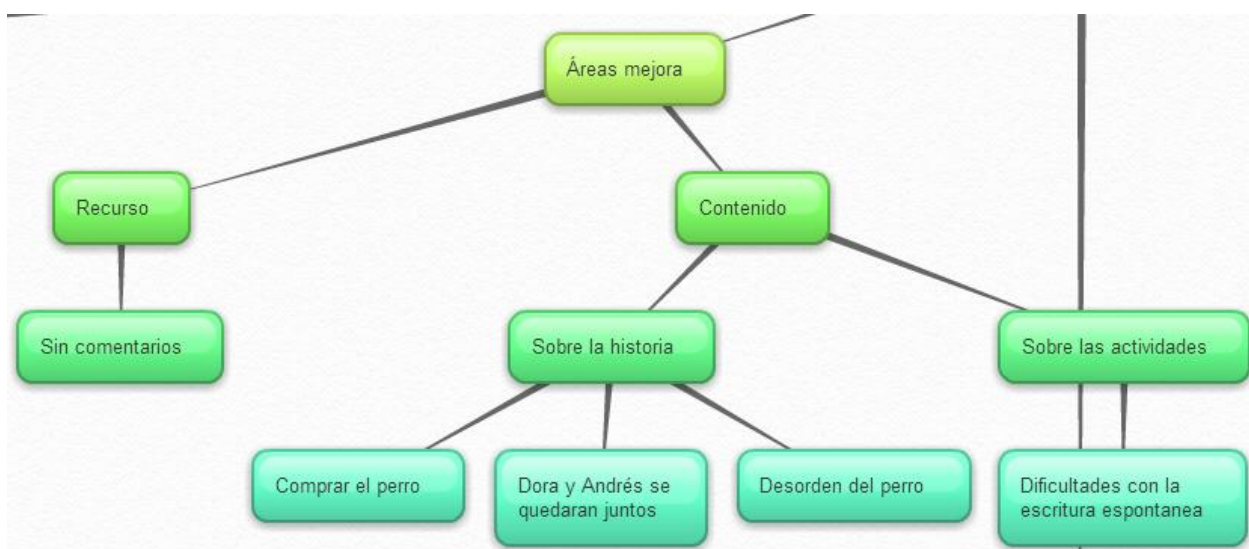


Figura 69. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte II

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

El resumen de la dimensión comentarios será dividido en dos figuras, una referida a la opinión del material (figura 70) y la otra a las observaciones sobre los recursos y actividades (figura 71).

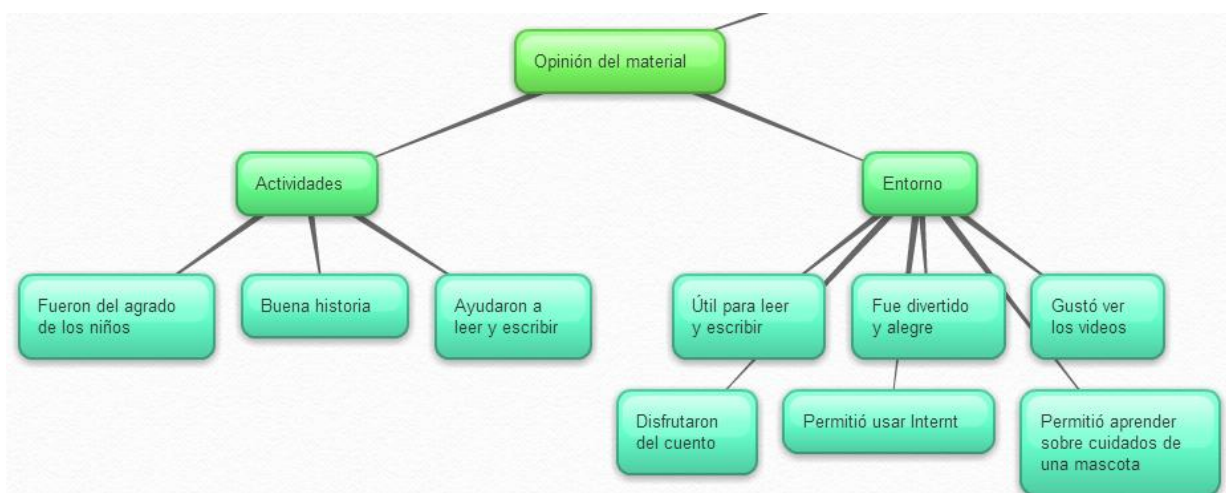


Figura 70. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte III

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

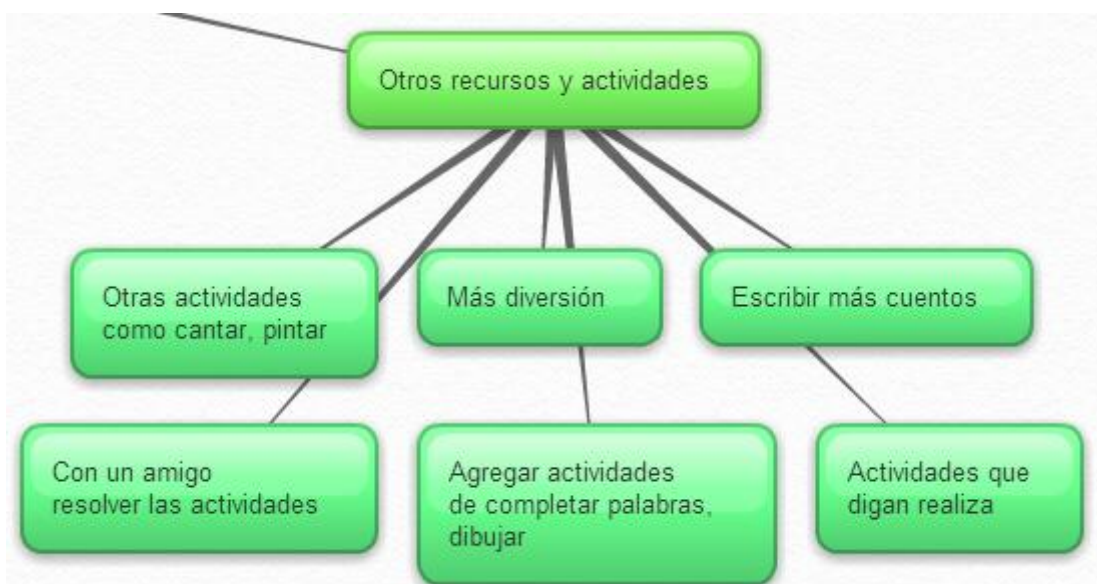


Figura 71. Resumen reunión de cierre de proyecto Parte III

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

V.7 Cuestionario final a los docentes

El cuestionario final se aplicó cuatro docentes para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

La siguiente tabla resume las dimensiones e indicadores del instrumento.

Tabla 166. Indicadores por dimensión de del cuestionario final – Instrumento 8

Propósito del instrumento	Dimensión	Indicadores	Tipo de ítems	Nº de indicador
Evaluar, junto a los docentes, las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.	Aspectos generales y personales del docente	Edad	Respuesta abierta	1
		Género	Selección simple	2
		Títulos obtenidos	Respuesta abierta	3
		Universidad donde lo obtuvo	Respuesta abierta	4
		Cargo en la institución	Respuesta abierta	5
		Años de antigüedad en la institución	Respuesta abierta	6
		Años de experiencia docente	Respuesta abierta	7
		Edad de los niños atendidos	Respuesta abierta	8
	Evaluación técnica del entorno	Pantalla de presentación	Respuesta abierta	9
		Distribución del menú	Respuesta abierta	10
		Conjunto de actividades	Respuesta abierta	11
		Temática del entorno	Respuesta abierta	12
		Marcas multimedia	Respuesta abierta	13
		Elementos gráficos	Respuesta abierta	14
		Tamaño y tipo de letra	Respuesta abierta	15
	Evaluación de los	Información adecuada y actual	Respuesta abierta	16

	contenidos	Contenidos no discriminativos	Respuesta abierta	17
		Estructura y complejidad adecuados a los objetivos	Respuesta abierta	18
		Imágenes adecuadas a la audiencia	Respuesta abierta	19
	Evaluación de las actividades de aprendizaje	Instrucciones	Respuesta abierta	20
		Nivel de dificultad	Respuesta abierta	21
		Nivel de motivación	Respuesta abierta	22
		Adecuadas a los objetivos	Respuesta abierta	23
		Estimulan la iniciativa	Respuesta abierta	24
		Motivación de los elementos lúdicos	Respuesta abierta	25
		Ansiedad por el uso	Respuesta abierta	26
		Trabajo personalizado	Respuesta abierta	27
		Trabajo en grupo	Respuesta abierta	28
		Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias	Respuesta abierta	29
	Utilidad del recurso	Alcance de los objetivos	Respuesta abierta	30
		Contribuye positivamente con el rendimiento académico	Respuesta abierta	31
		Ventaja respecto a otros medios	Respuesta abierta	32
		Tiempo de preparación del docente	Respuesta abierta	33
		Uso extraescolar del recurso	Respuesta abierta	34
	Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Respuesta abierta	35

Fuente: Elaboración propia partiendo del instrumento diseñado por Garassini (2005).

A continuación se presentan las respuestas a cada uno de los aspectos de los cuestionarios, las cuales han sido categorizadas, definidas y tabuladas según su frecuencia de aparición.

Instrumento 8 - Indicador 1 (I8-I1)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Edad

Edad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Años	50	37	37	33

Tabla 167. I8-I1. Edad

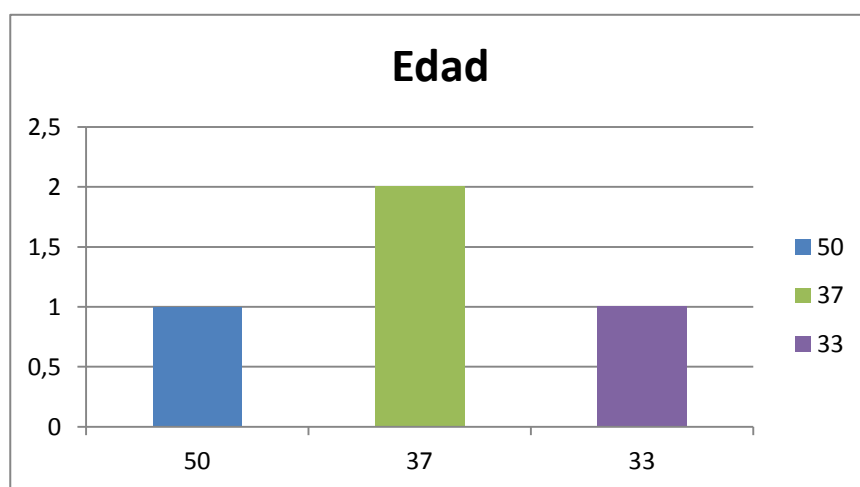


Gráfico 76. I8-I1. Edad

Instrumento 8 - Indicador 2 (I8-I2)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Género

Género	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Masculino				
Femenino	X	X	X	X

Tabla 168. I8-I2. Género

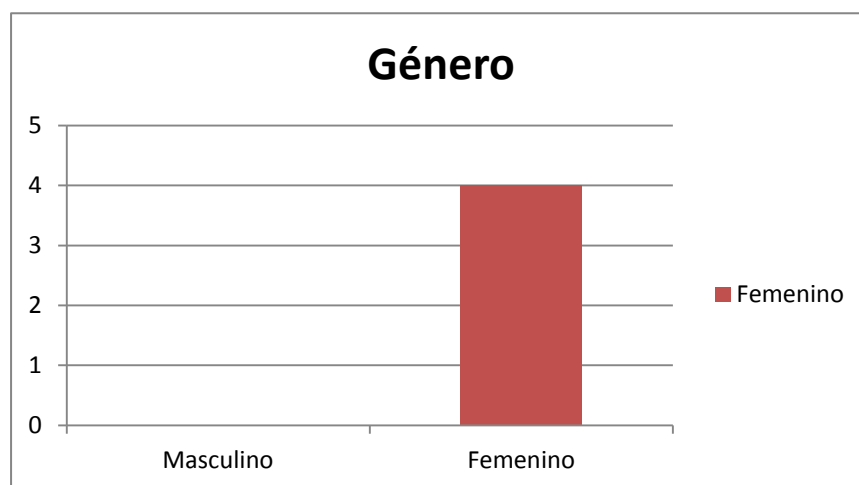


Gráfico 77. I8-I2. Género

Instrumento 8 - Indicador 3 (I8-I3)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Títulos obtenidos

Títulos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Pregrado	Licenciado en Educación	Profesora de Educación Preescolar	Licenciada en Educación, Mención Ciencias Pedagógicas	Profesora Educación, Mención Informática
Postgrado		Maestría en Organizacional		

Tabla 169. I8-I3. Títulos obtenidos

Instrumento 8 - Indicador 4 (I8-I4)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Universidad donde lo obtuvo

Universidad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Pública	Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas	Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas		Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas
Privada		Universidad Católica Andrés Bello	Universidad Católica Andrés Bello	

Tabla 170. I8-I4. Universidad donde lo obtuvo

Instrumento 8 - Indicador 5 (I8-I5)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Cargo en la institución

Cargo	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Docente	Docente de aula	Docente de aula	Docente de Informática	Docente de Informática

Tabla 171. I8-I5. Cargo en la institución

Instrumento 8 - Indicador 6 (I8-I6)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Años de antigüedad en la institución

Años antigüedad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Años	7 años	7 años	8 meses	5 años

Tabla 172. I8-I6. Años de antigüedad en la institución

Instrumento 8 - Indicador 7 (I8-I7)

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Años de experiencia docente

Años antigüedad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Años	27 años	13 años	13 años	8 años

Tabla 173. I8-I7. Años de experiencia docente**Instrumento 8 - Indicador 8 (I8-I8)**

Dimensión: Aspectos generales y personales del docente

Indicador: Edad de los niños atendidos

Años antigüedad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Años	Promedio 7 años	6 a 7 años y medio	6 a 16 años	6 a 16 años

Tabla 174. I8-I8. Edad de los niños atendidos

En la dimensión aspectos generales y personales del docente se consideraron los siguientes indicadores: edad, género, títulos obtenidos, universidad donde lo obtuvo, cargo y años de antigüedad en la institución, años de experiencia docente y edad de los niños atendidos.

La edad de las docentes encuestadas oscila entre 33 y 50 años, estando dos de ellas ubicadas en la edad de 37 años. Los cuatro entrevistados son de género femenino. Todas son licenciadas en Educación, de diferentes menciones: integral, preescolar, ciencias pedagógicas, informática; sólo una de las docentes tienen estudios de postgrado. Tres de los encuestados son graduados de universidades públicas y sólo una docente de una institución de carácter privado.

Entre los encuestados, dos han son las docentes de aula de primer grado y dos profesoras del área de informática. Los años de antigüedad en la institución están entre 7 años y 8 meses, las dos docentes de primer grado son las que tienen 7 años en el colegio. Los años de experiencia docente se encuentran en un rango de 8 a 27 años.

En cuanto a la edad de los niños atendidos, las docentes de primer grado expresan que atienden una edad promedio de 7 años o 6 años a 7 años y medio. Por su parte, ambas profesoras de informática coinciden en que la población atendida por ellas se ubica entre 6 y 16 años, esto es debido a que su materia es desde primer grado de Educación Básica hasta quinto año de Educación Diversificada.

Instrumento 8 - Indicador 9 (I8-I9)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Pantalla de presentación

Pantalla de presentación	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Adecuada	Muy buena, colores agradables	Es amena y fácil en la interacción para los niños	Amigable y fácil de comprender por los niños

Tabla 175. I8-I9. Pantalla de presentación

Instrumento 8 - Indicador 10 (I8-I10)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Distribución del menú

Menú de navegación	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Claro y organizado	Fácil ubicación por parte de los niños	Fácil para el uso de los niños	Fácil de utilizar por los niños

Tabla 176. I8-I10. Distribución del menú

Instrumento 8 - Indicador 11 (I8-I11)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Conjunto de actividades

Banco de actividades	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Adecuado para el tiempo de clases	Excelente. Facilitan en refuerzo de temas trabajados en clases	Bien completo	Bastante completo para apoyar los procesos de escritura y lectura dentro del aula

Tabla 177. I8-I11. Conjunto de actividades

Instrumento 8 - Indicador 12 (I8-I12)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Temática del entorno

Temática del entorno	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Valores: responsabilidad, solidaridad, respeto	Excelente	Acorde con la edad	Temática fácil de comprender para los estudiantes y con la cual se pueden sentir identificados

Tabla 178. I8-I12. Temática del entorno

Instrumento 8 - Indicador 13 (I8-I13)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Marcas multimedia

Marcas multimedia	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Sin comentario	Muy buenas	Sin comentario	Sin comentario

Tabla 179. I8-I13. Marcas multimedia

Instrumento 8 - Indicador 14 (I8-I14)

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Elementos gráficos

Elementos gráficos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Dibujos y gráficos adecuados a la edad de los niños	Agradables, acordes, muy buenos	Bastantes amenos	Acordes con la temática del sitio

Tabla 180. I8-I14. Elementos gráficos**Instrumento 8 - Indicador 15 (I8-I15)**

Dimensión: Evaluación técnica del entorno

Indicador: Tipo y tamaño de fuente

Tipo de fuente	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Adecuada y de fácil lectura	Adecuada y fácil lectura	Adecuada al tema y para la lectura	Ideal para los niños

Tabla 181. I8-I15. Tipo y tamaño de fuente

En la dimensión evaluación técnica del entorno se tomaron en cuenta elementos como la pantalla de presentación, la distribución del menú, banco de actividades, temática del entorno, las marcas multimedia, elementos gráficos y tipo de fuente utilizada.

De acuerdo a los docentes entrevistados, la pantalla de presentación es amena, de colores adecuados, de fácil interacción y comprensión por parte de los niños. El menú de navegación está organizado adecuadamente y es fácil de utilizar por los niños.

El conjunto de actividades para desarrollar en el aula es adecuado para el tiempo de clases, facilitan el refuerzo de los temas trabajados, es completo y permite apoyar los procesos de lectura y escritura dentro del aula. La temática del entorno es acorde con la edad de los destinatarios, es fácil de comprender por los alumnos y les permite sentirse identificados con la misma. Sobre las marcas multimedia, sólo uno de los docentes hizo un comentario positivo, la ausencia de comentarios puede ser por desconocimiento del término.

Los elementos gráficos utilizados son considerados adecuados para la edad de los niños, agradables, amenos y acordes con la temática del entorno. Por último el tipo y tamaño de fuente fue adecuada y de fácil lectura.

Instrumento 8 - Indicador 16 (I8-I16)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Información adecuada y actual

Información adecuada y actual	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Está adecuada a los últimos conocimientos	Excelente	Se adapta a las necesidades de los niños	Excelente y acorde a la edad de los niños

Tabla 182. I8-I16. Información adecuada y actual

Instrumento 8 - Indicador 17 (I8-I17)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Contenidos no discriminatorios

Contenidos no discriminatorios	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	No hay presencia de elementos discriminatorios	No son discriminatorios	No se evidencias elementos discriminatorios	No presenta elementos discriminatorios

Tabla 183. I8-I17. Contenidos no discriminatorios

Instrumento 8 - Indicador 18 (I8-I18)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Estructura y complejidad adecuados a los contenidos

Estructura y complejidad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Es adecuado para la edad de los niños	Excelente, acorde a la edad y nivel	Se adapta a la población	Perfectamente adecuada

Tabla 184. I8-I18. Estructura y complejidad de los contenidos

Instrumento 8 - Indicador 19 (I8-I19)

Dimensión: Evaluación de los contenidos

Indicador: Imágenes adecuadas a la audiencia

Imágenes adecuadas	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Son claras, atractivas y llamativas para los alumnos	Excelente	Se ajusta a la población	Ilustran muy bien la temática

Tabla 185. I8-I19. Imágenes adecuadas a la audiencia

La dimensión evaluación de los contenidos se refiere a determinar si la información fue adecuada y actual, presencia o no de elementos discriminatorios, estructura y complejidad de los contenidos adecuados a la audiencia e imágenes adecuadas a la audiencia.

De acuerdo a la opinión de las docentes encuestadas, la información está adecuada a los últimos conocimientos, se adapta a las necesidades de los niños y es acorde a su edad. Todos los encuestados opinaron que no se evidencian en el entorno elementos discriminatorios.

La estructura y complejidad es adecuada a los contenidos y acorde con la población destinataria del producto. Las imágenes de apoyo a los contenidos ilustran de forma adecuada la temática y son atractivas para los niños.

Instrumento 8 - Indicador 20 (I8-I20)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Instrucciones

Instrucciones	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Claras y precisas	Precisas, excelente	Son directas y precisas	Claras y precisas

Tabla 186. I8-I20. Instrucciones

Instrumento 8 - Indicador 21 (I8-I21)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Nivel de dificultad

Nivel de dificultad	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentario	Adecuado al grupo	Acorde al grado	Acorde a la edad	Adecuado a la edad de los niños

Tabla 187. I8-I21. Nivel de dificultad

Instrumento 8 - Indicador 22 (I8-I22)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Nivel de motivación

Actividades motivadoras	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Son altamente motivadoras	Excelente	Se entusiasman por hacer las actividades asignadas	Las actividades motivan a los niños

Tabla 188. I8-I22. Nivel de motivación

Instrumento 8 - Indicador 23 (I8-I23)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Adecuadas a los objetivos

Adecuadas a los objetivos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Cubren los objetivos	Excelente	Si, los niños han demostrado interés por la lectura y escritura	Actividades relacionadas con los objetivos

Tabla 189. I8-I23. Adecuadas a los objetivos

Instrumento 8 - Indicador 24 (I8-I24)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Estimulan la iniciativa

Adecuadas a los objetivos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Los alumnos quisieron realizar las actividades	Excelente, motivados por la asignación	De acuerdo	Si, favorecen la iniciativa de los niños en la lectura y escritura

Tabla 190. I8-I24. Estimulan la iniciativa

Instrumento 8 - Indicador 25 (I8-I25)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Motivación de los elementos lúdicos

Elementos lúdicos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Sin comentario	Muy bueno	No, la página web está centrada en actividades que estimulan a procesos de aprendizajes formales como lecturas y escrituras	Sin comentario

Tabla 191. I8-I25. Motivación de los elementos lúdicos

Instrumento 8 - Indicador 26 (I8-I26)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Ansiedad por el uso

Ansiedad por el uso	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	No provoca ansiedad en los alumnos	No	Solamente en aquellos alumnos que inician en la lectura y escritura	En general, los niños se sintieron motivados y las actividades no generaron ansiedad en los niños

Tabla 192. I8-I26. Ansiedad por el uso

Instrumento 8 - Indicador 27 (I8-I27)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Trabajo individual personalizado

Trabajo personalizado	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Si lo permite	Excelente, es familiar	Si, la atención se puede centrar en el trabajo individual y personalizado	Favorece la atención personalizada

Tabla 193. I8-I27. Trabajo personalizado

Instrumento 8 – Indicador 28 (I8-I28)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Trabajo en grupo

Trabajo en grupo	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Si es adecuado	Muy bueno, se involucran	Si, totalmente de acuerdo	Favorecen el trabajo en grupo pero también el trabajo individual

Tabla 194. I8-I28. Trabajo en grupo

Instrumento 8 – Indicador 29 (I8-I29)

Dimensión: Evaluación de las actividades de aprendizaje

Indicador: Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias

Uso de otros materiales y/o actividades complementarias	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Si	Si, textos y diccionarios	Si, se evidenció un niño que trajo a clases un modelo de mascota (perro) hecho en papel maché, en colaboración con un familiar También se pudo trabajar con un software para redactar cuentos (Story Book Weaver)	Si, permite el uso de recursos online tanto informáticos como no informáticos. Permitió desarrollar actividades en el software educativo Story Book Weaver

Tabla 195. I8-I29. Uso de otros materiales y/o actividades complementarias

En la dimensión evaluación de las actividades de aprendizaje se tomaron en cuenta los indicadores: instrucciones, nivel de dificultad, nivel de motivación, adecuadas a los objetivos, estimulan la iniciativa, motivación de los elementos lúdicos, ansiedad

por el uso, trabajo individual y personalizado, trabajo en grupo, uso de otros materiales y/o actividades complementarias,

Las instrucciones del entorno son claras y precisas, sin ambigüedades. El nivel de dificultad de las actividades es adecuado a la edad de los niños de primer grado. Además en opinión de las docentes son altamente motivadoras porque los niños se entusiasman por hacer las actividades asignadas.

Los objetivos son alcanzados a través de las actividades porque los niños han demostrado interés por la lectura y escritura, lo cual es uno de los fines por los cuales fue diseñado el recurso. Los niños se sintieron estimulados al expresar a las docentes querer hacer las actividades y cumplir con la planificación de clases.

En cuanto a la motivación de los elementos lúdicos, dos docentes no escribieron comentarios, una de las docentes sólo usó la expresión *muy bueno* y una de las profesoras de informática señaló que no observó presencia de elementos lúdicos porque la página estaba centrada en las actividades para estimular el proceso formal de lectura y escritura.

Las docentes señalan que no observaron ansiedad por el uso del recurso; una de las profesoras manifestó que sólo observó ansiedad en aquellos niños que inician en los procesos de lectura y escritura.

El diseño del entorno permite centrar la atención en el trabajo individual y personalizado. Además favorece el trabajo en equipo sin descuidar el progreso individual de los niños.

"Andrés quiere una mascota" promueve el uso de otros materiales, una de las docentes reseñó que un niño del grupo trajo a clases un modelo de mascota hecho con materiales de reciclaje, el cual hizo en conjunto un familiar. Por otra parte, propicia el desarrollo de actividades complementarias porque permite trabajar en

las clases de Informática con un programa para redactar cuentos llamado Story Book Weaver.

Instrumento 8 - Indicador 30 (I8-I30)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Alcance de los objetivos

Alcance de los objetivos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Si, ya que el trabajo permite que se aborden varios objetivos	Excelente y refuerzan los temas académicos	Si	Si, facilita los objetivos de adquisición de la lectura y escritura de primer grado

Tabla 196. I8-I30. Alcance de los objetivos

Instrumento 8 - Indicador 31 (I8-I31)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Contribuye con el rendimiento académico

Rendimiento académico	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Sí, porque se motivan a trabajarlo y estimula la lectura	Muy bueno, en especial comprensión lectora	Si	El entorno es un excelente recurso que mejora los rendimientos

Tabla 197. I8-I31. Contribuye con el rendimiento académico

Instrumento 8 - Indicador 32 (I8-I32)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Ventaja respecto a otros medios

Ventajas	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Sobre todo porque motiva a los alumnos a leer y aprender divirtiéndose	A mi parecer si, excelente	De acuerdo	Proporciona aprendizajes significativos

Tabla 198. I8-I32. Ventaja respecto a otros medios

Instrumento 8 - Indicador 33 (I8-I33)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Tiempo de preparación del docente

Tiempo de preparación	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	No, siempre y cuando se les facilite a los alumnos el material previamente	No, solo revisión del material con antelación, es sencillo	No	No es exigente en este aspecto

Tabla 199. I8-I33. Tiempo de preparación del docente

Instrumento 8 - Indicador 34 (I8-I34)

Dimensión: Utilidad del recurso

Indicador: Uso extraescolar del recurso

Uso extraescolar	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Se puede hacer uso ya que al tener la computadora se puede usar en casa	Promueve y despierta curiosidad	Se adapta al trabajo en casa con los padres y representantes	Permite el apoyo y uso extraescolar, ya que puede ser usado desde casa con el apoyo de los representantes

Tabla 200. I8-I34. Uso extraescolar del recurso

La dimensión utilidad del recurso hace referencia a aspectos como alcance de los objetivos, contribución positiva con el rendimiento académico, ventajas sobre otros medios, tiempo de preparación del docente y uso extraescolar del recurso.

En el indicador alcance de los objetivos, los docentes señalaron que el entorno permite abordar varios objetivos, además de reforzar los temas académicos y facilitar los objetivos de adquisición de la lectura y escritura de primer grado.

Las docentes entrevistadas consideran que el entorno contribuye de forma positiva con el rendimiento académico porque estimula a los niños a leer y profundizar en la comprensión lectora. Por otra parte, comentaron que posee ventajas sobre otros medios porque motiva a los alumnos a leer y aprender de forma divertida y significativa.

El entorno no exige mucho tiempo de preparación previa por parte del profesor, siempre y cuando se les facilite a los alumnos y docentes previamente el material para su revisión.

Para finalizar, el último indicador hace referencia a que el entorno puede usarse de forma extraescolar porque al estar alojado en Internet se puede hacer uso desde la casa, adaptándose al trabajo en el hogar con los padres y representantes.

Instrumento 8 - Indicador 35 (I8-I35)

Dimensión: Comentarios generales

Indicador: Otros aspectos relevantes

Aspectos relevantes	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
Comentarios	Me parece una actividad adecuada, llamativa e interesante	Felicitaciones por la propuesta. Resulta provechoso para	Sin comentario	Sin comentario

	para los niños. Sugiero que se realicen más sesiones por semana, mínimo dos.	motivar la lectura, así como escritura y el uso de la tecnología		
--	--	--	--	--

Tabla 201. I8-I35. Otros aspectos relevantes

En la dimensión comentarios generales se consideró una pregunta abierta donde los docentes podían escribir cualquier otro aspecto relevante que no estuviese contemplado en el cuestionario. Las dos maestras de aula emitieron sus opiniones indicando que el entorno *“Andrés quiere una mascota”* es un recurso adecuado, llamativo e interesante para los niños ya que resulta provechoso para motivar la lectura, escritura y el uso de la tecnología. Recomiendan realizar más sesiones de clases por semana para favorecer más actividades de refuerzo de los contenidos del grado.

A continuación se presenta una figura que resumen las dimensiones e indicadores del cuestionario a los docentes de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso utilizado como un medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Esta figura también podrá ser observada en el siguiente link

<https://bubbl.us/?h=19de84/333957/16D2wQ4UGyUqo>

La primera dimensión resumida en este mapa es la referida a aspectos generales y personales de los docentes que completaron el cuestionario de cierre, la cual se encuentra en la siguiente figura:

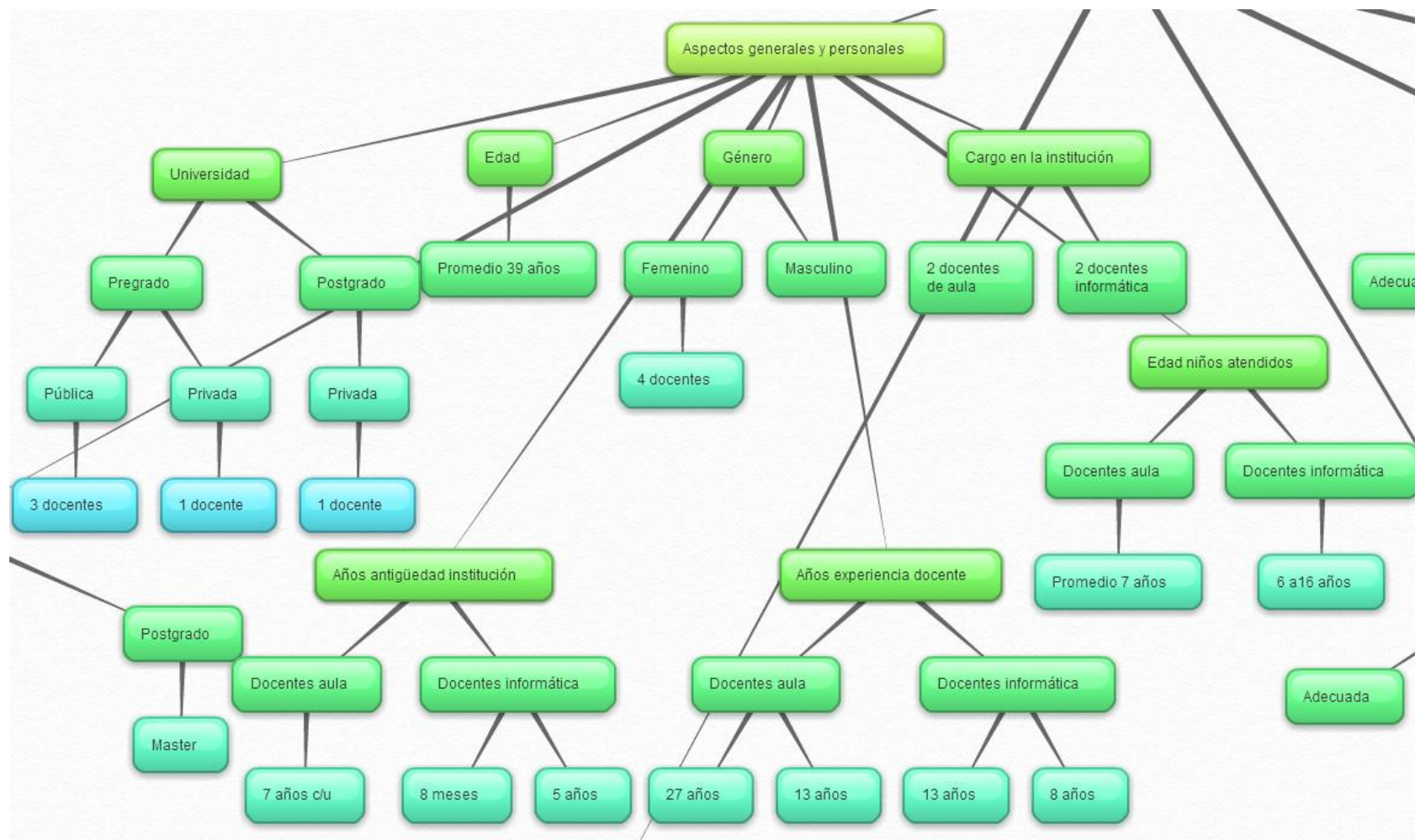


Figura 72. Resumen cuestionario final docente Parte I
Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Bubbl.us

El resumen de la evaluación técnica es presentado en la figura 73.

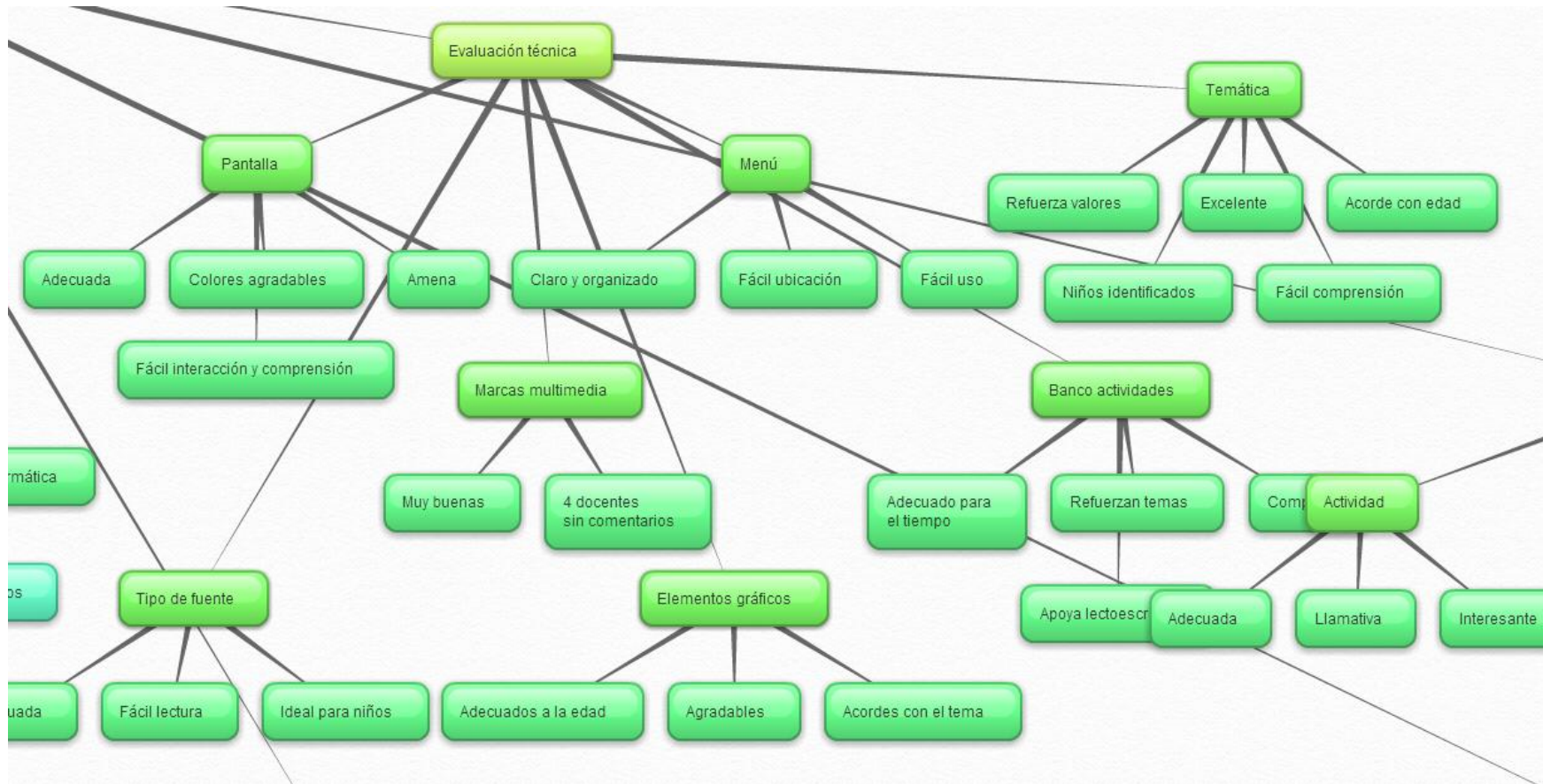


Figura 73. Resumen cuestionario final docente Parte II

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

A continuación se presenta la dimensión evaluación de las actividades.

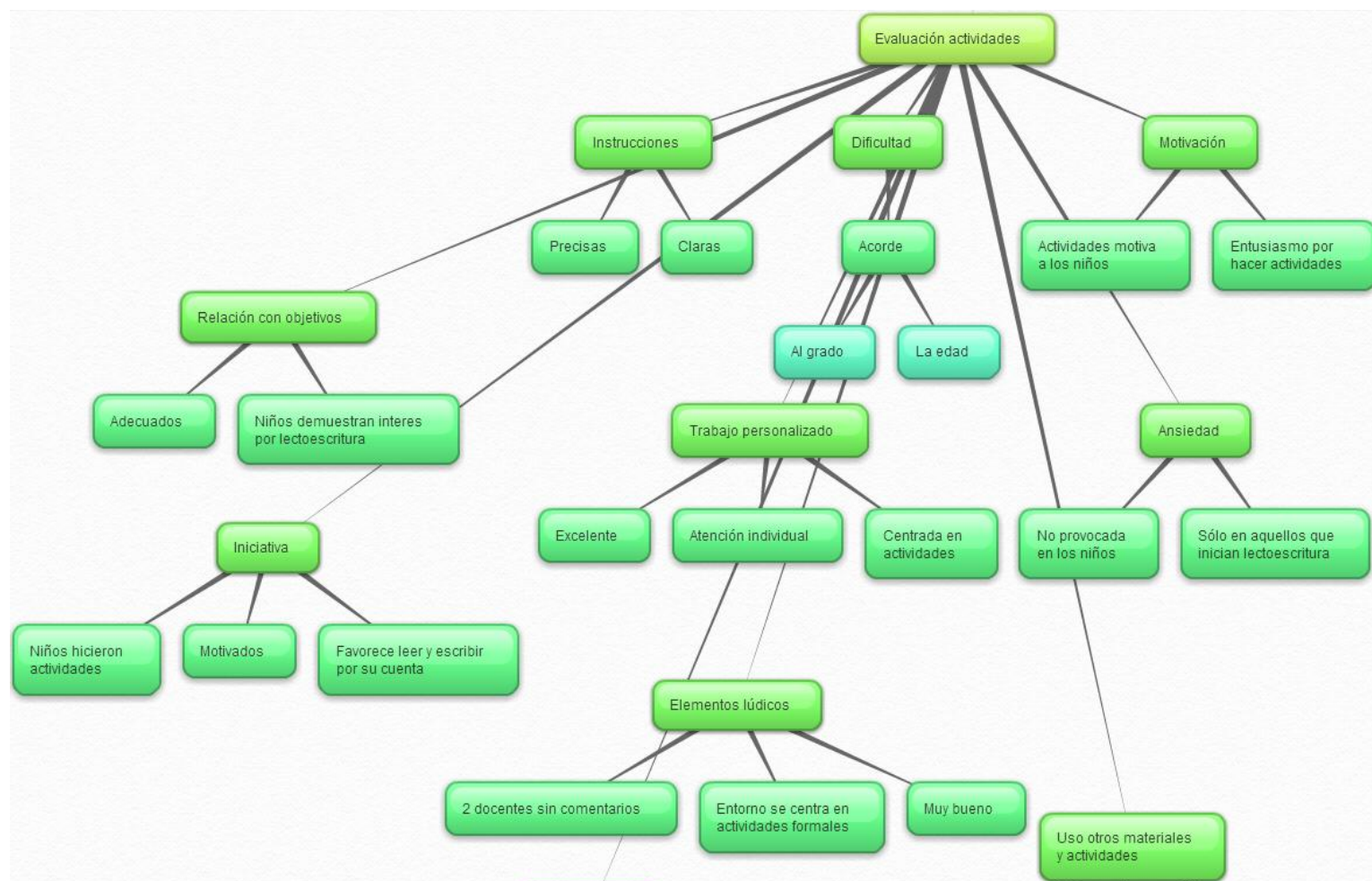


Figura 74. Resumen cuestionario final docente Parte III

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Bubbl.us

La figura 75 presenta el resumen de la evaluación de contenidos.

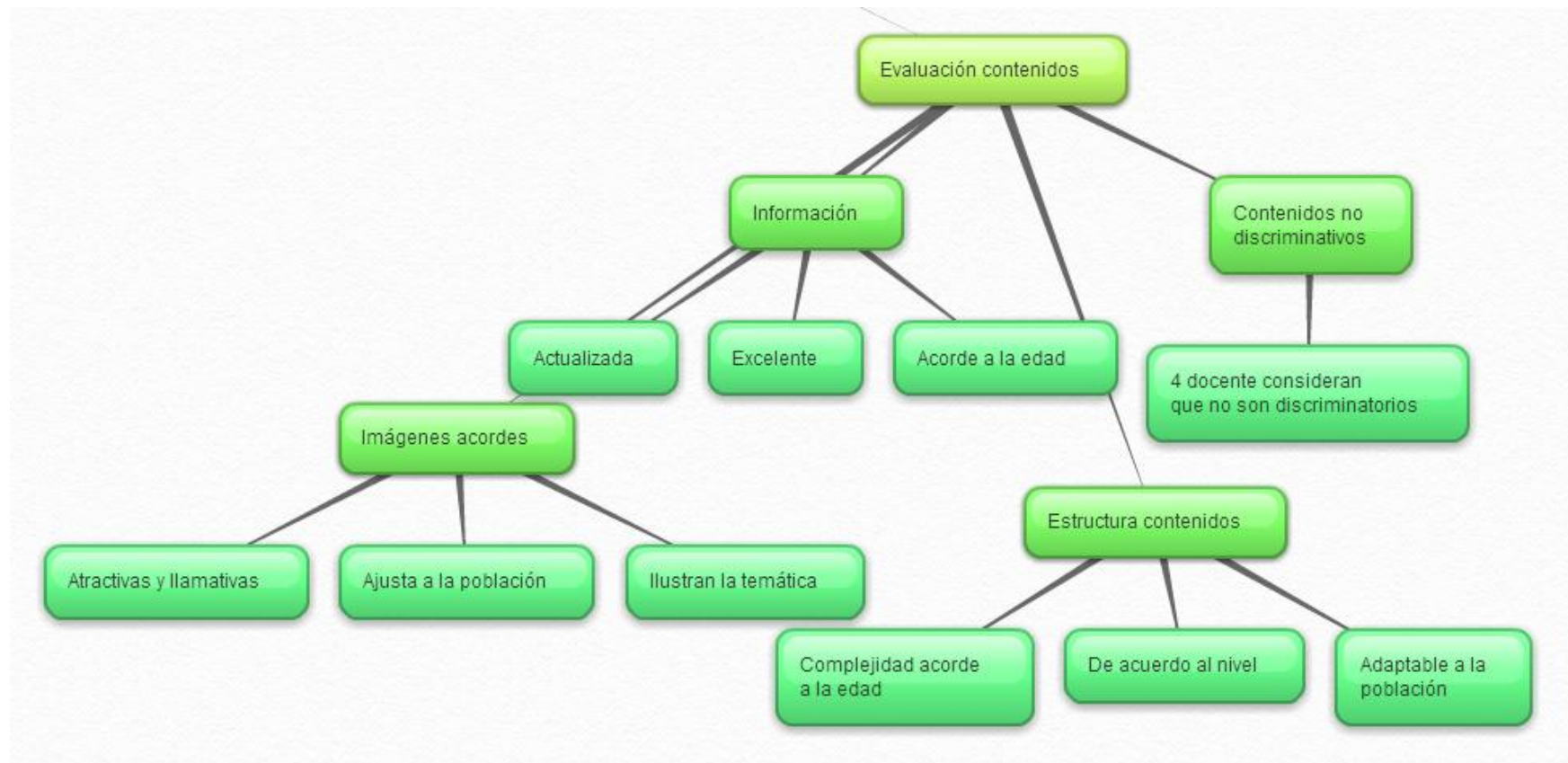


Figura 75. Resumen cuestionario final docente Parte IV

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

En cuanto a la utilidad del recurso, el cuestionario final a los docentes presentó lo siguiente:

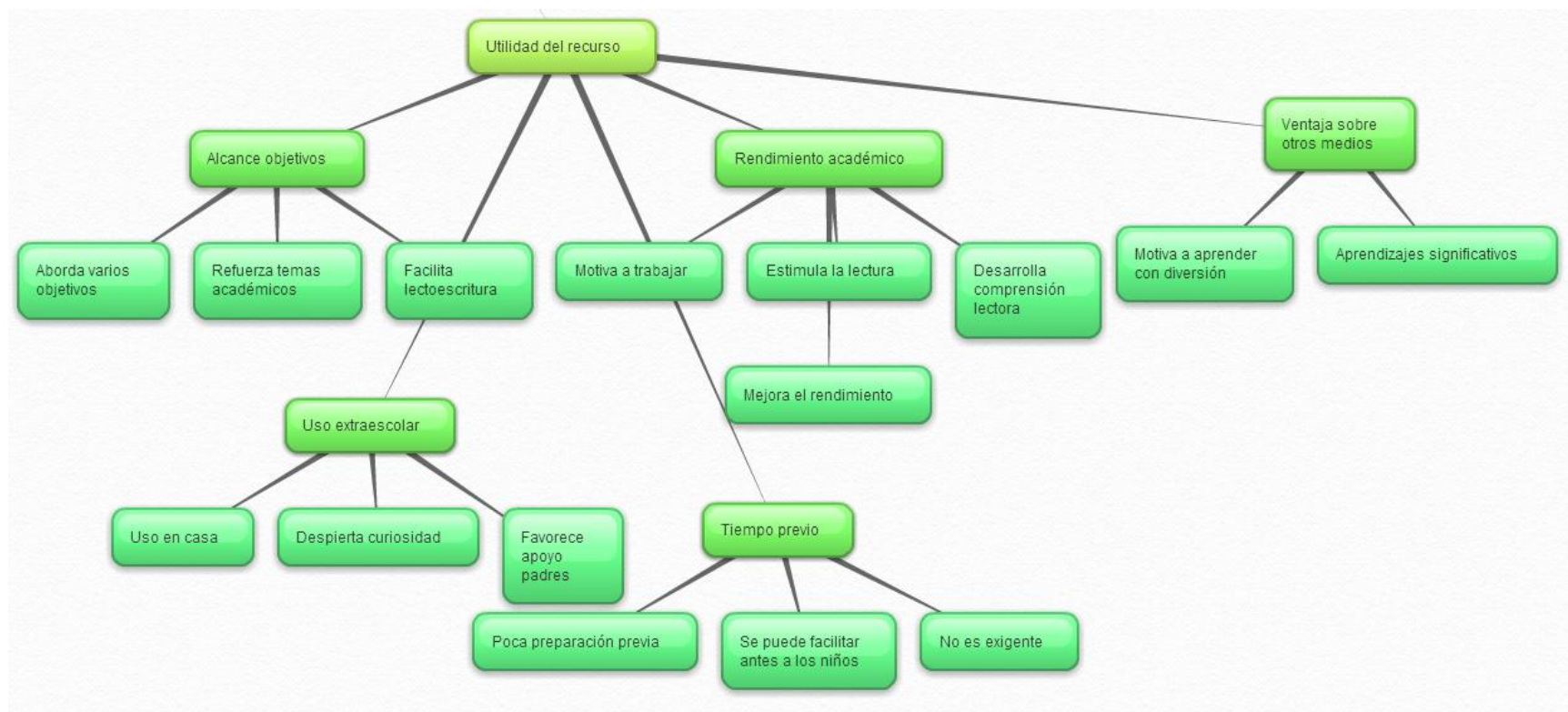


Figura 76. Resumen cuestionario final docente Parte V

Fuente: Elaboración propia utilizado el programa Bubbl.us

Para finalizar el cuestionario a los docentes, se les consultó con una pregunta abierta los comentarios generales acerca de la aplicación del entorno, lo cual es presentado en la figura 77.



Figura 77. Resumen cuestionario final docente Parte VI

Fuente: Elaboración propia utilizando el programa Bubbl.us

V.8 Triangulación de resultados

La triangulación de resultados es una técnica para analizar datos cualitativos recogidos a través de la aplicación de diferentes técnicas.

Este modo de triangulación es definido por Donolo (2009) como un proceso que “recurre al uso de más de un método o en la habilitación de más de una técnica dentro de un método para obtener los datos y para analizarlo” (p. 3). La utilización de esta técnica permite mostrar la consistencia y lógica de cada paso de la investigación, además de poder establecer la relación entre los datos obtenidos, contribuyendo así con una mejor interpretación de los resultados.

Cisterna (2005) señala que la triangulación es un proceso que involucra el cruce de todos los datos obtenidos durante la aplicación de diversos instrumentos de investigación diseñados en torno a un objeto de estudio determinado; se realiza una vez concluido el trabajo de recopilación de la información.

Los criterios que guían la triangulación son: pertinencia y relevancia. Cisterna (2005) define la pertinencia como la acción de tomar aquello que efectivamente se relaciona con la temática de la investigación buscando incorporar cualquier otro aspectos relevante que surja en el lapso del proceso investigativo. Por otra parte, el autor anterior indica que la relevancia hace referencia a lo que se devela del proceso de análisis de los datos, tomando en cuenta su recurrencia o asertividad de acuerdo a los objetivos de la investigación.

En el caso de la presente investigación, la triangulación será realizada integrando todo el trabajo de campo, utilizando las conclusiones preliminares de los diversos instrumentos aplicados, las cuales han sido descritas en apartados anteriores. En esta etapa se realizará un análisis inter-instrumental estableciendo la vinculación

entre las categorías de la investigación y de allí generar nuevos resultados interpretativos.

Tabla 202. Triangulación por dimensiones e indicadores

Dimensión	Indicadores	Instrumentos y/o técnicas
Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura	Descripción de las estrategias utilizadas por el docente	Entrevista inicial
	Orientaciones utilizadas para la toma de decisiones con respecto a las estrategias empleadas	
	Objetivos o experiencias claves a ser incluidas en la planificación de aula o institucional	
Opinión acerca del tema	Nivel de acuerdo o desacuerdo	Observación reunión de grupo inicial
	Nuevas ideas sugeridas	
Hábitos de lectura y escritura	Frecuencia de lectura	Cuestionario diagnóstico
	Frecuencia de escritura	
	Tipo de materiales leídos	
Uso del lenguaje escrito	Escritura espontánea	Cuestionario diagnóstico
	Reconocimiento de sustantivos	
	Completa oraciones	
Comprensión de textos sencillos	Lectura comprensiva con dos preguntas relacionadas	Cuestionario diagnóstico
Estrategias a utilizar	Opinión acerca de las estrategias	Observación reunión de grupo inicial
	Otras ideas sugeridas	
Plan de trabajo	Nivel de acuerdo o desacuerdo	Observación reunión de grupo inicial
	Comentarios generales	
Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos	Tipos de medios presentes en el aula o la institución	Entrevista inicial
	Propiedad de los materiales	
	Adecuación de los materiales	
	Frecuencia de uso	

Aspectos referidos al uso de la computadora	Presencia equipo tecnológico en casa	Cuestionario diagnóstico		
	Usos que da a la computadora			
	Lectura de cuentos digitales			
Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.	Existencia de espacios y recursos físicos	Entrevista inicial		
	Responsable			
	Dificultades para utilizar los recursos y espacios			
Rutina de trabajo	Manejo del recurso	Observación sesión 1	Observación sesiones 2 y 3	Observación sesión 4
	Dominio de los contenidos			
	Ritmo de trabajo			
	Seguimiento de instrucciones			
	Resultados de la sesión			
Comentarios generales del recurso	Opinión acerca de las estrategias	Observación sesión 1	Observación sesiones 2 y 3	Observación sesión 4
	Otras ideas sugeridas			
Dudas presentadas	En relación al recurso	Observación sesión 1	Observación sesiones 2 y 3	Observación sesión 4
	En relación a los contenidos			
Evaluación técnica del entorno	Pantalla de presentación	Cuestionario final a los padres	Cuestionario final a los docentes	
	Distribución del menú			
	Conjunto de actividades			
	Temática del entorno			
	Marcas multimedia			
	Elementos gráficos			
	Tamaño y tipo de letra			
Áreas de mejora	A nivel del recurso	Observación reunión de cierre		
Evaluación de los contenidos Áreas de mejora	Información adecuada y actual	Cuestionario final a los padres	Cuestionario final a los docentes	
	Contenidos no discriminativos			
	Estructura y complejidad adecuados a los objetivos			
	Imágenes adecuadas a la audiencia			
	A nivel del contenido			Observación

				reunión de cierre
Evaluación de las actividades de aprendizaje	Instrucciones		Cuestionario final a los docentes	
	Nivel de dificultad			
	Actividades motivadoras	Cuestionario final a los padres		
	Adecuadas a los objetivos			
	Estimulan la iniciativa			
	Nivel de motivación			
	Ansiedad por el uso			
	Versatilidad de las actividades			
	Trabajo personalizado			
	Promueven uso de otros materiales y/o actividades complementarias			
Aprendizaje obtenidos	Expresión de contenidos aprendidos			Observación reunión de cierre
	Fortalecimiento de la lectura y escritura			
Utilidad del recurso	Alcance de los objetivos	Cuestionario final a los padres	Cuestionario final a los docentes	
	Contribuye positivamente con el rendimiento académico			
	Ventaja respecto a otros medios			
	Tiempo de preparación del docente			
	Uso extraescolar del recurso			
Comentarios generales	Otros aspectos relevantes	Cuestionario final a los padres	Cuestionario final a los docentes	Observación reunión de cierre

Fuente: Elaboración propia

La tabla anterior presenta la agrupación de las categorías, dimensiones e indicadores de los diversos instrumentos de acuerdo a los siguientes aspectos:

- ❖ Diagnóstico sobre las estrategias del docente y el nivel de los niños
- ❖ Diagnóstico de los recursos tecnológicos disponibles en el aula y el hogar

- ❖ Rutina de trabajo durante la aplicación
- ❖ Evaluación de la aplicación en cuanto a aspectos técnicos, contenidos, aprendizajes, utilidad del recurso y comentarios generales

Para el diagnóstico de las estrategias del docente y el nivel de los niños se utilizó la entrevista inicial para conocer cómo las docentes acompañan a los niños en la consolidación de las habilidades de lectura y escritura, las cuales fueron determinadas directamente en los niños a aplicar el cuestionario diagnóstico. De acuerdo a las respuestas de las maestras y niños se destaca la siguiente información:

- Al inicio del año escolar se hace un reconocimiento diagnóstico del nivel de lectura de los niños. Ninguna de las dos docentes manifestó el proceso diagnóstico en cuanto a la escritura. Sin embargo, en cuanto a la lectura se espera que ya estén iniciados en el proceso, de tener en el aula algún niño no iniciado se realiza un primer acercamiento con un método silábico-fonético.
- Ambas docentes utilizan como estrategia la lectura individual, dedican un tiempo de la jornada a leer de forma personal con los niños. Esto se compara con el resultado del cuestionario diagnóstico donde se expresa que el 58,63% de los niños lee todos los días, el 27,58% expresó que practica lectura una vez a la semana y el 13,79% indicó que una vez al mes. De forma verbal algunos niños manifestaban que leían pocos cuentos, libros, etc., unos porque no le llamaba la atención la lectura y otros porque aun no sabían leer de forma fluida.

- Con respecto a la escritura, ninguna de las docentes manifestó realizar escrituras espontáneas. El énfasis estuvo en el uso de textos, cuadernos que refuercen el proceso grafomotor de la escritura. En el cuestionario diagnóstico los niños señalaron que su frecuencia de escritura es: 86,21% indicó que todos los días, el 10,35% señaló que una vez a la semana y el 3,44% manifestó que una vez al mes. Por otra parte, se determinó como realizan los niños una escritura espontánea, las respuestas de los niños indicaron que el 77,59% escribe oraciones con una estructura gramatical adecuada para su edad, por ejemplo: *me gusta estudiar o leer, ir a la piscina, etc.* El 8,62% escribió como oración sólo un sustantivo como *piscina*. De los niños entrevistados el 8,62% escribió sólo un verbo como oración, ejemplo *jugar*. El 5,17% de los niños que no respondieron la pregunta manifestaron a las docentes e investigadora no saber escribir oraciones.

- Junto a la Coordinación de Educación Primaria, las docentes eligen los libros de texto a utilizar durante el año escolar, además que la Coordinación les suministra otros materiales actualizados y atractivos para los niños. A los niños se les consultó cuáles eran sus materiales favoritos de lectura, la opción libros obtuvo el 38,75%, seguida de los cuentos que representan el 31,25%, luego las revistas con el 21,25% y el periódico con un porcentaje de 8,75%. Los libros y cuentos fueron las dos opciones preferidas de los niños.

- Para las docentes, los objetivos a ser incluidos en la planificación de aula son los establecidos en el programa de estudios para el área de lectura y escritura. Algunos indicadores evaluados en el cuestionario diagnóstico estuvieron vinculados con contenidos propios de este grado, el primero estuvo relacionado con reconocer sustantivos. Entre el 99,55% y el 89,65% relacionaron los tres sustantivos con su dibujo correspondiente; el 6,89% de

los niños unieron otras palabras con los dibujos, cuando finalizó el cuestionario algunos de estos niños manifestaron que no leyeron las instrucciones; solamente el 3,44% no respondió esta pregunta indicando que no sabían que era un sustantivo. Otra pregunta del cuestionario diagnóstico consistió en completar dos oraciones eligiendo de un grupo de palabras previamente sugerido; la primera oración fue *“Los niños juegan con la pelota”*, el porcentaje de niños que eligieron la opción *niño* fue 96,55%, el 1,72% eligió la opción *aviones* y el 1,72% no completó la oración. La segunda oración fue *“En la noche observamos las estrellas”*; el porcentaje de niños que eligieron la opción *estrellas* fue 89,65%, el 5,17% eligió la opción *casa* y el 5,17% no completó la oración.

- Las docentes manifiestan que las experiencias claves es que la lectura y escritura formen parte de todo lo que se realiza durante la jornada diaria. Y que se involucre a los niños en estrategias de comprensión lectora, interpretación y paráfrasis. En el cuestionario diagnóstico, la dimensión lectura comprensiva de textos sencillos fue evaluada a través de una lectura corta de tipo fábula y la respuesta a dos preguntas relacionadas con el texto. La primera pregunta fue respondida de forma correcta por el 82,76% de los niños, el 6,89% escribieron otras respuestas que no tenían vinculación con la lectura y el 10,35% no respondieron la pregunta. La segunda pregunta fue respondida correctamente por el 65,52% de los encuestados, el 24,13% colocaron respuestas incompletas o sin relación con la lectura y el 10,35% no respondió la última pregunta. Se observó que los niños requerían apoyo del docente para intentar comprender la lectura, además algunos se mostraban cansados de leer indicando que el texto era *“muy largo”*, otros no terminaban la lectura e intentaban responder las preguntas. Este ha sido

uno de los indicadores donde el porcentaje de respuestas incorrectas o sin responder es mayor (más del 10% de los niños)

- Las dos docentes señalaron que durante uno de los lapsos del año escolar se desarrollo un Proyecto Pedagógico de Aula vinculado con el aprendizaje de la lectura y escritura. Durante la reunión inicial donde se presentó el recurso, se les consultó a los niños quienes estaban de acuerdo con el proyecto; en ambos grupos veintiocho niños levantaron la mano indicando que estaban de acuerdo; esta cifra representa el total de la población presente en los salones. Partiendo de esto, se establece la relación en cuanto al manejo de los niños acerca del concepto de los proyectos de aula sobre temáticas significativas para ellos, expresándolo en la conversación con la investigadora. En la reunión de grupo, los niños expresaron sobre qué creían que trataba el cuento, manifestaron su acuerdo con que el cuento sea trabajado en casa con sus padres y con el uso del recurso en las clases de informática, algunos manifestaron estrategias para el uso del recurso como trabajarlo en las clases de Informática, hablar de las normas para el cuidado de una mascota, etc.

En cuanto al diagnóstico de los recursos tecnológicos disponibles en el aula y el hogar, algunos de estos aspectos fueron determinados a través de la entrevista a las maestras y otros por medio del cuestionario diagnóstico aplicado a los niños. De acuerdo a sus respuestas se destaca la siguiente información:

- En la existencia de espacios y recursos físicos, las docentes cuentan con una biblioteca que actualmente no están utilizando, un centro audiovisual, un centro de Informática y los recursos en cada aula son los materiales

impresos. Los responsables del centro de informática son las profesoras del área, para la biblioteca hay una docente asignada.

- Las principales dificultades para usar los espacios y recursos físicos estuvieron relacionadas con el centro audiovisual. Ambas docentes manifestaron que en años escolares anteriores podían hacer uso de los recursos de este centro pero durante este año escolar no ha podido utilizar el salón de audiovisuales.
- Por su parte, los niños indicaron la presencia de equipos tecnológicos en casa, el 93,11% de los niños cuenta con una computadora en sus hogares, el 5,17% indicó que no tenía computadora en casa y el 1,72% no respondió la pregunta. El uso que le dan a la computadora es el 30,14% la utiliza para hacer tareas, el 20,55% señala que para revisar Internet, el 43,84% manifestó que el uso que da a la computadora es jugar y el 5,47 no respondió la pregunta.
- Las docentes indican que el principal tipo de medio utilizado en el aula es el impreso, por ejemplo: libros de textos, carteleros, cuadernos, revistas, cuentos, etc. Ambas profesoras coinciden en que durante las clases de Informática se utilizan diversos programas, como el software Pipo. En un indicador se preguntó a los niños si desean leer un cuento digital: el 94,83% indicó que si y el 5,17% no respondió la pregunta.

La rutina de trabajo quedó evidenciada en las observaciones de las sesiones de clases donde se consideró el manejo del recurso, el dominio de los contenidos, el ritmo de trabajo, el seguimiento de las instrucciones y los resultados de la sesión. Esto se vincula junto a los comentarios generales del recurso (opinión de las

estrategias, otras ideas) y las dudas presentadas por los niños en relación al recurso y los contenidos.

Para la categoría rutina de trabajo se recopiló información acerca del manejo del recurso; en este se tomó en cuenta el uso de los implementos solicitados, en algún momento hubo dificultades en el manejo de los audífonos y equipos pero la intervención del adulto permitió usar los audífonos y escuchar los recursos incorporados en el entorno. Los niños pudieron acceder y navegar con facilidad en el recurso, colocándoles previo a la clase la dirección del entorno en el navegador de Internet. Se observó que los niños lograban ingresar por su cuenta a Internet, sólo necesitaban apoyo para colocar la dirección del sitio. Por otra parte, se destaca que la mayoría de los niños esperan por la instrucción del docente para ingresar al entorno, algunos pocos comenzaron a leer las páginas por iniciativa propia. Durante la segunda sesión, uno de los grupos tuvo una falla en el servicio de Internet dentro de la institución, para poder trabajar con los niños se procedió a hacer, previo a la clase, una presentación PowerPoint con las páginas del cuento que los niños debían leer y las actividades asociadas.

En cuanto al indicador dominio de los contenidos, hay pocas evidencias de conversaciones acerca de palabras importantes del entorno, de inferencias sencillas, de los contenidos trabajados durante la primera sesión, en algún momento se conversa con los niños acerca de lo que significa la palabra vocabulario, además hay varias preguntas que hace la investigadora que están vinculadas con inferencias sencillas. Hubo dificultades para comprender el contenido de las sumas llevando, el concepto de adjetivos, la escritura espontánea y el concepto de carta; el resto de los contenidos fueron comprendidos en su totalidad.

El indicador ritmo de trabajo se refiere a cómo los niños van desarrollando en el tiempo la lectura y actividades del entorno. En el ritmo de lectura en ambos grupos se nota a través de la grabación que muchos de los niños iban página por página de acuerdo a las instrucciones del adulto que acompañaba la sesión de clases, sin embargo algunos se adelantaban a la lectura del cuento, lo cual no interfirió con la planificación debido a que los niños sólo adelantaban la lectura de las páginas, más no así de las actividades propuestas. Los niños de ambos grupos lograron culminar las actividades en el tiempo planificado, cumpliendo una gran mayoría con las actividades asignadas.

En la categoría rutina de trabajo también se encuentra el indicador seguimiento de instrucciones. A través de las grabaciones se pudo observar que los niños iban revisando a la par del docente las páginas del entorno, además que la investigadora verificó con los niños la comprensión de las marcas multimedia como normas para la utilización del entorno de forma eficaz. Además los niños de ambos grupos lograron comprender las instrucciones del recurso para realizar las actividades planificadas. En el seguimiento de instrucciones se hace referencia a la comprensión de las indicaciones, al respecto algunos niños manifestaron dudas acerca de los contenidos, de cómo empezar a escribir su propia historia, sobre qué escribir, a quién se dirigía la carta, etc. En la última sesión se observó que los niños seguían con facilidad las instrucciones orales dadas por el docente de acuerdo a las actividades planificadas, los niños comprendían mejor la rutina de trabajo.

Los resultados de la sesión se resumen en los siguientes aspectos:

- Información sobre lo leído: Los niños de ambos grupos pudieron expresar lo que leyeron en las páginas del entorno.

- Actividades realizadas: En algunas sesiones los niños lograron hacer breves resúmenes de las actividades realizadas.
- Aprendizajes obtenidos: Al preguntar a los niños cuáles fueron los aprendizajes obtenidos, muchos hicieron referencia a las enseñanzas del cuento.

En la categoría comentarios generales se contó con la apreciación acerca de las estrategias y qué mejorarían de las actividades del cuento. Para los niños fue satisfactorio escribir sus propias historias, trabajar en parejas, vincular el entorno con programas de uso común en sus clases de Informática como History Book Weaver, conocer acerca de las mascotas, etc.

La categoría dudas presentadas estuvo dividida en dos indicadores. En el primero se hizo referencia a las dudas en relación al recurso, en alguna ocasión estas dudas estuvieron vinculadas con la comprensión de las instrucciones. El segundo indicador hace referencia a las dudas sobre los contenidos, en ninguno de los dos grupos hubo grabaciones que manifestaran dudas sobre los temas desarrollados en las primeras páginas del entorno, sin embargo posteriormente tuvieron preguntas en cuanto a contenidos como adiciones “llevando”, adjetivos, cómo escribir una carta, cómo escribir una historia y las palabras acentuadas.

Para la evaluación de la aplicación se tomó en cuenta los aspectos técnicos, contenidos, aprendizajes, utilidad del recurso y comentarios generales expresados en los cuestionarios dirigidos a los padres y docentes y la observación de la reunión de cierre.

En la dimensión evaluación técnica del entorno se hace referencia a la pantalla de presentación, distribución del menú, el banco de actividades, la temática del entorno, las marcas multimedia, los elementos gráficos y el tipo de fuente.

Tanto los padres como los docentes consideraron la pantalla de presentación adecuada al nivel de los usuarios siendo amena y de colores adecuados, el menú de navegación estuvo organizado adecuadamente y fue fácil de utilizar por los niños. El conjunto de actividades para desarrollar en el aula fue adecuado para el tiempo de clases, facilitan el refuerzo de los temas trabajados, es completo y permitió apoyar los procesos de lectura y escritura dentro del aula. En cuanto a la temática, indicaron que fue acorde con la edad de los destinatarios, fácil de comprender por los alumnos y les permitió sentirse identificados con la misma, también consideraron como adecuadas las marcas multimedia utilizadas. Los elementos gráficos utilizados fueron considerados adecuados para la edad de los niños, agradables, amenos y acordes con la temática del entorno. El tipo y tamaño de fuente fue adecuada y de fácil lectura. En la reunión de cierre los niños no expresaron áreas de mejora del recurso.

En la evaluación de los contenidos se consideró si la información que se presenta en el entorno fue adecuada y actual, la estructura y complejidad fueron coherentes con los contenidos y las imágenes. De acuerdo a la opinión de los padres y docentes la información estuvo adecuada a los últimos conocimientos, se adaptó a las necesidades de los niños y fue acorde a su edad. Las docentes opinaron que no se evidenciaron en el entorno elementos discriminatorios, por su parte un 20,51% de los padres señaló que el entorno presenta contenidos tendenciosos o que pueden hacer discriminación por razón de raza, sexo o creencias, no hubo comentarios relacionados con esta pregunta. La estructura y complejidad fue adecuada a los contenidos y acorde con la población destinataria del producto. Las

imágenes de apoyo a los contenidos ilustraron de forma adecuada la temática y son atractivas para los niños. En cuanto a cambios a nivel de contenido los niños señalaron modificaciones vinculadas con el desarrollo de la historia y algunos expresaron mejorar la actividad de escritura de un cuento porque fue muy difícil realizarla.

La dimensión evaluación de las actividades de aprendizajes se relaciona con los indicadores: nivel de motivación, adecuadas a los objetivos, estimulan la iniciativa, motivación de los elementos lúdicos, ansiedad por el uso, versatilidad de las actividades, trabajo personalizado y promoción del uso de otros recursos y/o actividades complementarias.

Los padres y docentes consideraron que las actividades fueron motivadoras y despertaron el interés de los niños entusiasmándolos a realizar las mismas, fueron adecuadas para la consecución de los objetivos que pretende el programa porque despiertan el interés por la lectura y escritura, estimulan la iniciativa de los alumnos, los elementos lúdicos motivaron el trabajo de los alumnos aunque pudo haberse enfatizado más porque la página estaba centrada en las actividades para estimular el proceso formal de lectura y escritura. Además las actividades fueron versátiles y fácilmente adaptables permitiendo el trabajo individual y personalizado de los alumnos.

En cuanto al indicador relacionado con el uso del entorno provoca ansiedad en los alumnos, el 17,94% de los padres consideró que si provoca ansiedad. Para las docentes el recurso no provoca ansiedad en los alumnos, sólo una de las maestras señaló que observó ansiedad en aquellos niños que inician en los procesos de lectura y escritura.

El 82,06% de los padres expresaron que las actividades promueven el uso de otros materiales, por su parte el 17,94% señaló que esto no es logrado con el entorno. No hubo comentarios que explicaran esta valoración. Para las docentes *“Andrés quiere una mascota”* promueve el uso de otros materiales, una de las docentes reseñó que un niño del grupo trajo a clases un modelo de mascota hecho con materiales de reciclaje, el cual hizo en conjunto con un familiar. Por otra parte, propició el desarrollo de actividades complementarias porque permitió trabajar en las clases de Informática con un programa para redactar cuentos llamado Story Book Weaver.

Para la categoría aprendizajes obtenidos, se encontraron varios comentarios referidos a lo aprendido sobre la historia, lo que más le llamó la atención del cuento, pequeños resúmenes de los sucesos, etc. También se evidenció un relato de una manualidad realizada en casa donde se puso de manifiesto técnicas aprendidas en las clases de Educación Estética. Con respecto al fortalecimiento de la lectura y escritura, se evidencian comentarios de los niños vinculados con que aprendieron a leer y escribir, el agrado de escribir un cuento y la carta, de leer la historia.

En la dimensión utilidad del recurso se tomó en cuenta los indicadores alcance de los objetivos, mejora el rendimiento académico, ventaja respecto a otros medios, tiempo de preparación del docente y uso extraescolar del recurso. La población de padres indicó que el programa facilita el alcance de los objetivos que se pretenden, sólo un 10,25% manifestó no estar de acuerdo con esta afirmación. Por su parte, los docentes señalan que el entorno permite abordar varios objetivos, además de reforzar los temas académicos y facilitar los objetivos de adquisición de la lectura y escritura de primer grado.

Con respecto al rendimiento académico, el 92,31% de los padres expresó que el entorno contribuye positivamente con rendimiento académico de los alumnos, sólo el 7,69% indicó no estar de acuerdo con esta afirmación. Las docentes entrevistadas consideran que el entorno contribuye de forma positiva con el rendimiento académico porque estimula a los niños a leer y profundizar en la comprensión lectora.

Los padres y docentes señalaron que el uso del entorno resulta ventajoso con respecto a otros medios didácticos porque motiva a los alumnos a leer y aprender de forma divertida y significativa.

El entorno no exige mucho tiempo de preparación previa por parte del profesor, siempre y cuando se les facilite a los alumnos y docentes previamente el material para su revisión. Además puede usarse de forma extraescolar porque al estar alojado en Internet se puede hacer uso desde la casa, adaptándose al trabajo en el hogar con los padres y representantes, favoreciendo un aprendizaje ubicuo.

La última dimensión es comentarios generales. A través de una pregunta abierta tanto en el cuestionario de los padres como de los docentes, se les permitió expresar aspectos relevantes que no estuviesen contemplados en el cuestionario. Los aportes están vinculados con la pertinencia del recurso para generar aprendizajes y estimular a los niños a nivel cognitivo y educativo, siendo una buena iniciativa educativa para el desarrollo de la lectura y escritura que debería iniciar desde los primeros meses del año escolar, incluyendo más sesiones de clase por semana. También se señaló que para mejorar el entorno se pueden realizar actividades donde los contenidos trabajados en clases sean reforzados en casa con asignaciones similares y que se logró vincular no sólo con las clases de Informática sino con las otras áreas de forma directa. Los niños opinaron que el material utilizado fue divertido, les permitió trabajar con otros compañeros, escuchar los

audios y hacer uso de Internet. También pudieron relacionar la historia con el tema de las mascotas y los deberes que implica el cuidado de la misma.

A los niños se les preguntó cuáles otras actividades les gustaría realizar y algunos de ellos señalaron: algo divertido, escribir más cuentos, actividades de completar palabras, letras, hacer más dibujos, etc. En líneas generales fueron comentarios positivos sobre el trabajo realizado con el entorno *“Andrés quiere una mascota”* por ser este un recurso adecuado, llamativo e interesante para los niños ya que resulta provechoso para motivar la lectura, escritura y el uso de la tecnología.

Con la triangulación de los resultados se da por concluido el cuarto capítulo de la investigación. Con este análisis se procederá a describir las conclusiones y recomendaciones producto de la aplicación del material multimedia *“Andrés quiere una mascota”*.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

*Se obtendrá más con una mirada amable,
con una palabra de aliento que infunde
confianza en el corazón de los niños,
que con muchos reproches*

Juan Bosco

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

VI.1 Conclusiones

VI.2 Limitaciones

VI.3 Recomendaciones

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES

VI.1 Conclusiones

La investigación presentó la aplicación de un material educativo multimedia en las aulas de educación infantil. Por tanto, el objetivo general de la investigación ha sido alcanzado, al lograr aplicar el material basado en estrategias de aprendizaje que facilitaron el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica.

“Andrés quiere una mascota” fue un recurso innovador en cuanto a su diseño, desarrollo y vinculación con una temática significativa que integró diversos contenidos académicos para acompañar a los niños en el refuerzo de los procesos de lectura y escritura.

El alcance del objetivo general se evidencia en el logro de los objetivos específicos. A continuación se describen las principales conclusiones relacionadas con cada uno de los objetivos propuestos:

A.- Rediseñar el material educativo multimedia en función de la valoración realizada por el equipo multidisciplinario de expertos que evaluó el producto.

En la evaluación del recurso *“Andrés quiere una mascota”* se tomó en cuenta los aspectos funcionales y de utilidad, los contenidos y aspectos pedagógicos, el diseño y los aspectos técnicos, tal como ha sido descrito en el apartado III.2.1.2 *“Cambios”* (página 97).

En la dimensión aspectos funcionales y de utilidad los indicadores con medias iguales o menores a 3,5 fueron: facilidad de acceso al entorno Web y al libro electrónico, uso agradable del recurso, facilidad del programa comparado con otros y la navegación sencilla dentro del libro. Tomando en cuenta estas observaciones, se considera que la migración de los contenidos a otra aplicación permitió un acceso rápido al recurso, logrando un refrescamiento de la interfaz y la creación de un mapa de navegación fácilmente manejable por los niños para lograr un uso más eficiente por parte de los usuarios finales. Por otra parte, la posibilidad de incorporar otras actividades interactivas adecuadas a la audiencia favoreció una mayor motivación de los niños durante la aplicación del recurso, tal como se describe en los resultados de las sesiones de clases, ejemplo en la descripción de la página 387.

En la dimensión contenidos y aspectos pedagógicos los indicadores con medias iguales o menores a 3,5 estuvieron relacionados con la pertinencia de las imágenes para el contenido presentado, el alcance y redacción de la información de acuerdo a la audiencia, revisión de algunas actividades para que puedan mantener el interés, proveer al material de la interacción necesaria para alcanzar los objetivos y promover el intercambio con otras personas. Dentro de la propuesta pedagógica se realizaron los ajustes de incorporación de estrategias de aprendizaje que potencien en los destinatarios el desarrollo de las inteligencias múltiples, también se organizaron los contenidos en función de ajustar la extensión de algunas actividades para que estuvieran acordes a la edad de la audiencia, se agregaron ejercicios más variados, ejemplos con ayudas auditivas y otras actividades apoyadas en el uso de herramientas de autor como JClick.

En la dimensión aspectos funcionales y de utilidad del recurso los indicadores con medias iguales o menores a 3,5 fueron los relacionados con la facilidad de acceso al

entorno, el uso agradable del mismo, la facilidad del programa comparado con otros y la navegación sencilla. Al respecto, se consideró pertinente el uso de la herramienta Google Sites para desarrollar el espacio virtual donde se presentó el recurso, se incorporaron sólo los recursos multimedia necesarios para el desarrollo de las actividades con el fin de minimizar el tiempo de descarga y ejecución de las páginas, también se agregó un espacio de instrucciones siempre visible en el entorno. Como se evidencia en los resultados de las sesiones de aplicación, los niños no tuvieron dificultades para acceder al sitio, sólo en la jornada que hubo fallas en la conexión a Internet pero cuya dificultad pudo ser solucionada.

En la dimensión diseño los expertos consideraron que deben ser mejorados los siguientes aspectos: características del entorno en cuanto a pertinencia de la estructura, diseño de la navegación, los textos y los colores de fondo, enlaces claramente presentes, incorporar imágenes que ayuden a comprender el material presentado, nombrar a las estrategias como “Actividades” en vez de “Evaluación” y refrescar la propuesta gráfica. La interfaz de “*Andrés quiere una mascota*” ha sido refrescada incorporando mayor dinamismo, colorido y variedad, se sincronizaron los medios de audio e imagen, se resaltaron las imágenes al mismo nivel que el texto y se colocó un ícono más llamativo para el audio, destacando el uso de las imágenes, tal como lo señala Arango (2014) quien concluyó en su investigación que con la llegada de las nuevas tecnologías las imágenes en los cuentos digitales se fortalece por la característica funcional de “motivar al niño a la lectura y generar lazos afectivos entre el lector y el cuento” (p. 24). En los resultados de las páginas 329, 342 y 376 de la presente investigación, tanto los niños como los padres y maestros, refuerzan la característica funcional de las imágenes.

En la dimensión aspectos técnicos se planteó mejorar los siguientes aspectos: facilitar la búsqueda de información dentro del entorno, colocar más

especificaciones para saber en cada momento donde se está (título claro, descripción, etc.), revisar la descarga del libro desde diferentes navegadores (Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome) y permitir al usuario moverse a través del libro con facilidad. Usando la herramienta Google Sites se pudo colocar un título claro y visible a cada página del cuento, el menú está ubicado de tal forma que el niño pueda moverse con facilidad de una página a otra, lo cual se observó durante la aplicación del recurso, y en todas las sesiones de clases el recurso siempre estuvo disponible desde diferentes navegadores.

El rediseño del material educativo multimedia permitió consolidar a *“Andrés quiere una mascota”* como un recurso pertinente para acompañar a los niños en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, pudiendo contar con una aplicación con diversidad de elementos multimedia pedagógicamente incorporados de acuerdo a los aportes teóricos de Vygotsky, Ausubel y Gardner, enfatizando en la mediación y en las conexiones entre los conceptos previos y la nueva información a través de actividades significativas que invitaron a la interacción social y potenciaron la estimulación de sus propios tipos de inteligencia para promover aprendizajes duraderos.

B.- Estructurar una guía de recomendaciones pedagógicas, dirigidas a los docentes y maestros que acompañen a los niños en el manejo de la aplicación.

Las recomendaciones pedagógicas permitieron realizar una presentación eficiente a la institución educativa, orientar a los docentes y padres en la aplicación del entorno y sirvieron de base para la incorporación del recurso en un contexto determinado.

La elaboración de la guía pedagógica para el uso del entorno “*Andrés quiere una mascota*” consistió en describir los aspectos referidos al diseño del recurso: objetivo instruccional, características del producto, los destinatarios, red semántica de los contenidos, las estrategias pedagógicas, actividades de evaluación y la guía de aplicación. Esta guía fue formulada en el apartado II.7 (página 76) y su uso se describe en el capítulo IV “Aplicación del recurso” (página 228 y siguientes). Estos aspectos se encuentran resumidos en la siguiente figura:



Figura 78. Resumen de las recomendaciones pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

Esta guía fue presentada en reunión personal con los docentes y a través de un comunicado escrito a los padres. El primer material presentado fue una guía general con las especificaciones anteriores junto con la descripción de cómo se llevará a cabo el proceso de aplicación tanto en el colegio como en el hogar. Los adultos significativos pudieron conocer cuáles serían las estrategias, las páginas del cuento para cada semana, la duración en tiempo y fechas de la planificación del recurso, tal como se describió en el capítulo IV de la investigación.

En la guía de recomendaciones pedagógicas se les presentó a los padres y maestros el objetivo instruccional y la descripción del recurso. Se les explicó a los adultos que a través del recurso se promueve que el niño sea el principal protagonista del cuento, interpretando el contenido presentado y relacionándolo con experiencias vividas. Ellos, como adultos, fueron los mediadores de este proceso. Con la aplicación del entorno, quedó evidenciado que el recurso debe ser utilizado junto a un adulto que medie entre el niño y el texto en pantalla, guíe los primeros intentos de manejar la aplicación. Los padres y maestros pudieron observar los progresos del niño en los procesos de lectura y escritura, esto se puede comprobar en los resultados de los cuestionarios de cierre dirigidos a los padres y maestros donde ellos manifestaron el avance de los niños en sus habilidades de lectura y escritura.

Durante cada semana se entregó a los adultos significativos una guía resumen de las actividades de aplicación del entorno. El último día de la semana se conversaba con las maestras acerca de la nueva planificación y se les enviaba la circular a los padres. Esto permitió una organización más eficaz del proceso de recolección de información, ejecutando canales de comunicación efectivos para monitorear los avances y conversar las dudas.

Las estrategias pedagógicas presentadas en la guía constituyeron la visión práctica de la investigación, dando orientaciones concretas a los adultos para realizar otras

actividades vinculadas con la temática, además se argumentó la importancia de vincular la lectura y escritura con todas las áreas académicas, integrándose entre sí para trabajar de manera conjunta los diversos contenidos y ejes transversales seleccionados en función de proporcionar un aprendizaje significativo.

Garassini (2005) concluye en su investigación que “la inclusión de una guía para padres, docentes o el adulto que acompañe constituye un aporte fundamental dentro de los programas dirigido a niños” (p. 487). La guía de recomendaciones pedagógicas fue un instrumento eficaz para orientar el manejo de la aplicación “*Andrés quiere una mascota*”.

C.- Introducir elementos que propicien el desarrollo de las inteligencias múltiples a través del material educativo multimedia.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner aportó al entorno el sustento para la incorporación de ayudas auditivas con instrucciones para realizar algunas actividades, el uso de elementos multimedia como los Voki que complementaron la información de algunas páginas, también se hizo énfasis en actividades donde el niño pudo expresar sus opiniones, sentimientos, inquietudes bien sea sobre la historia, los aprendizajes obtenidos, etc. El lenguaje multimedia contribuyó a despertar en el niño la motivación de transformar la noción que tiene sobre determinada temática e incorporar el nuevo saber en las acciones de su vida cotidiana.

En el entorno se combinaron diversidad de actividades que estimularon el desarrollo de múltiples inteligencias como lógico- matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal. La investigadora y las docentes estuvieron atentas para motivar a los niños a resolver las dificultades y problemas presentados

durante la aplicación del entorno utilizando sus propias destrezas y habilidades, por ejemplo poner en común diferencias con otros niños a través del diálogo y la expresión de sus estados de ánimo, uso de relaciones espaciales para ubicarse en el ambiente y encontrar materiales necesarios para la utilización del entorno (cornetas, audífonos, etc.), repaso de operaciones básicas de matemática para lograr la realización de las actividades propuestas.

Como lo señala Gardner (2004), el uso de propuestas tecnológicas como el entorno de esta investigación, proporcionó los medios para que niños con variedad de inteligencias puedan tener acceso al conocimiento de forma constante y deliberada y logrando la comprensión de los contenidos presentados.

En palabras de Gardner (1993), como seres humanos tenemos un abanico de capacidades para resolver determinados y distintos problemas, el potenciar las inteligencias múltiples en el entorno *“Andrés quiere una mascota”* permitió a los niños demostrar con evidencias directas lo que aprendieron y comprendieron de los contenidos presentados de acuerdo a sus propias habilidades para la construcción de conocimientos.

La selección de los elementos asociados a las actividades constituyó una labor para favorecer la mejora de capacidades a través de una intervención pedagógicamente estructurada para generar aprendizajes significativos, duraderos y adaptados a diversos modos de aprender.

D.- Aplicar el material en diversos salones de primer grado para determinar su pertinencia como medio para el estímulo de la lectura y escritura.

La aplicación del material *“Andrés quiere una mascota”* se realizó en la institución Colegio Don Bosco de Altamira utilizando como muestra los dos salones de primer

grado con una población de 63 niños entre seis y siete años. Fue un trabajo de campo, donde la investigadora pudo realizar entrevistas a los docentes, compartir la jornada diaria con los niños, realizar observaciones estructuradas, recopilar información a través de cuestionarios de cierre para los padres y docentes.

El primer instrumento de investigación aplicado fue la entrevista inicial realizada a las dos docentes de primer grado. A través de esta se pudo conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y entregar la versión final del cronograma de aplicación. En los resultados de esta técnica de recolección de información quedó evidenciado que la principal preparación en estrategias para abordar los procesos de lectura y escritura en el aula fue la formación recibida en los estudios universitarios realizados; son pocos los cursos, talleres, jornadas de actualización a los cuales las docentes han asistido para reajustar sus estrategias de acompañamiento del proceso de lectoescritura. Esta conclusión de la investigación se compara con el estudio realizado por Álvarez y Pascual (2014) quienes señalan que el profesorado del centro seleccionado para su investigación no contaba con formación en el Plan Lector que se estaba implementando. En el caso de las maestras del Colegio Don Bosco, algunas de estas estrategias aplicadas han sido el reconocimiento diagnóstico del nivel de lectura de los niños, pero no del proceso de escritura; en cuanto a la lectura se espera que ya estén iniciados en el proceso, de tener en el aula algún niño no iniciado se realiza un primer acercamiento con un método silábico-fonético. Se hace énfasis en la lectura individual, dedican un tiempo de la jornada a leer de forma personal con los niños, y en algunos casos se envía reporte a los padres.

A través de estas entrevistas se determinó que la lectura en grupo es utilizada para leer las actividades del pizarrón o algún material en específico. El énfasis de la escritura estuvo en el uso de textos, cuadernos que refuercen el proceso grafomotor

de la escritura, los niños tienen pocas oportunidades de realizar escrituras espontáneas, lo cual coincide con los resultados presentados en las páginas 362 y 363 donde una de las actividades que los niños desarrollaron con más dificultad fue la escritura espontánea.

Con respecto al uso de medios informáticos, las maestras señalaron que el principal medio utilizado es el impreso, conclusión que también está presentada en la investigación realizada por Garassini (2005) en la que se demuestra que los docentes prefieren los medios impresos por su facilidad de acceso y manejo por parte de los niños. Los recursos tecnológicos son utilizados casi exclusivamente en el área de informática, en estas clases se les permite a los niños manejar softwares educativos relacionados con contenidos académicos.

La segunda técnica de recolección de información fue la observación y grabación de las reuniones de grupo donde las maestras presentaron a los niños el entorno “*Andrés quiere una mascota*”. La opinión acerca del tema se hizo preguntando a los niños quienes estaban de acuerdo con el proyecto. En ambos grupos, el total de la población presente en los salones levantó la mano indicando su conformidad.

Los niños expresaron sobre qué creían que trataba la historia, manifestaron su acuerdo con que el cuento fuese trabajado en casa con sus padres y en conjunto con las clases de informática. Algunos niños manifestaron que les agradaba el tema porque les recordaba sus propias mascotas. Se notó que varios niños comenzaron a hacer inferencias sobre el desarrollo del propio cuento y de las actividades a realizar. Los comentarios generales estuvieron vinculados con conversar acerca de las mascotas, qué son, ejemplos, contar anécdotas, etc.

El tercer instrumento llamado cuestionario diagnóstico tuvo como propósito realizar un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y

escritura. Los resultados de la dimensión aspectos generales reflejan que casi la totalidad de los niños de primer grado escriben su nombre y apellido sin dificultad, aquellos que no lo hicieron son alumnos que están iniciándose en el proceso de lectura y escritura.

La frecuencia de lectura fue medida con la pregunta *¿Cada cuánto tiempo lees un cuento, libro, historia?* Sólo el 58,63% de los niños señaló que todos los días y de forma verbal algunos niños manifestaban que leían pocos cuentos, libros, etc., unos porque no le llamaba la atención la lectura y otros porque aun no sabían leer de forma fluida. Los libros y cuentos fueron las dos opciones preferidas de los niños como tipos de materiales de lectura. Por su parte, para la frecuencia de escritura fue considerada la pregunta *¿Cada cuánto tiempo escribes en tu cuaderno, libreta, etc.?*, cuyo porcentaje de respuestas más alto estuvo en la opción todos los días (86,21%).

En cuanto a la dimensión lenguaje escrito se les pidió a los niños realizar una escritura espontánea, pudiendo comprobarse que un 77,59% de la población escribe oraciones con una estructura gramatical adecuada para su edad, el 17,24% escribió como oración sólo un sustantivo o un verbo y el 5,17% de los niños manifestaron no saber escribir oraciones. Es importante destacar que sólo les pedía a los niños escribir oraciones, los cuales sólo escribieron una oración. Este resultado coincide con lo señalado en la entrevista inicial a los docentes donde se evidencia que a los niños se les motiva poco a la escritura espontánea. De forma general, un gran número de los niños conocen y hacen uso del lenguaje escrito a través de escrituras espontáneas sencillas (una oración) y del completar actividades vinculadas con contenidos básicos del área de lenguaje para primer grado. Sin embargo, estos contenidos pueden ser reforzados tanto en el aula como en el hogar.

La dimensión lectura comprensiva de textos sencillos fue evaluada a través de una lectura corta de tipo fábula, luego de realizar la lectura de forma individual. Los niños debían responder dos preguntas sencillas relacionadas con el texto, las cuales un alto número de niños respondió de forma correcta (82,76%), el resto de la población colocó respuestas no pertinentes o manifestaron no conocer las respuestas. Se observó que los niños requerían apoyo del docente para intentar comprender la lectura, además algunos se mostraban cansados de leer indicando que el texto era “muy largo”, otros no terminaban la lectura e intentaban responder las preguntas. Este ha sido uno de los indicadores donde el porcentaje de respuestas incorrectas o sin responder es mayor (más del 10% de los niños). Este resultado, permite concluir la importancia de continuar brindando a los niños oportunidades de lectura comprensiva donde de forma progresiva de aumente la cantidad de párrafos a leer y el nivel de dificultad de las preguntas.

La dimensión aspectos referidos al uso de la computadora estuvo evaluada por tres indicadores: el 93,11% de los niños cuenta con una computadora en sus hogares y los usos que les dan son: el 43,84% la utiliza para jugar, el 30,14% para hacer tareas y el 20,55% para revisar Internet. En el último indicador el 94,83% de los niños señaló que desea leer un cuento digital.

El cuarto proceso de recolección de información fue la observación y grabación de las sesiones de clases donde se hizo uso del material educativo multimedia cuyo propósito fue registrar el trabajo que realizaron los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material. Para este proceso de observación se consideraron como elementos fundamentales el manejo del recurso, el dominio de los contenidos, el ritmo de trabajo, el seguimiento de las instrucciones y los resultados de la sesión. Esto se vincula junto a los comentarios generales del

recurso (opinión de las estrategias, otras ideas) y las dudas presentadas por los niños en relación al recurso y los contenidos.

A través de las grabaciones y observaciones se recopiló información acerca del manejo del recurso, en este se tomó en cuenta el uso de los implementos solicitados, en algún momento hubo dificultades en el manejo de los audífonos y equipos pero la intervención del adulto permitió usar los audífonos y escuchar los recursos incorporados en el entorno. Los niños pudieron acceder y navegar con facilidad en el recurso, colocándoles previo a la clase la dirección del entorno en el navegador de Internet. Se observó que los niños lograban ingresar por su cuenta a Internet, sólo necesitaban apoyo para colocar la dirección del sitio. Por otra parte, se destaca que la mayoría de los niños esperan por la instrucción del docente para ingresar al entorno, algunos pocos comenzaron a leer las páginas por iniciativa propia. Durante la segunda sesión, uno de los grupos tuvo una falla en el servicio de Internet dentro de la institución, para poder trabajar con los niños se procedió a hacer, previo a la clase, una presentación PowerPoint con las páginas del cuento que ellos debían leer y las actividades asociadas. Este suceso permitió concluir la importancia de contar con una planificación adicional que permita utilizar la aplicación sin necesidad de la conexión a Internet.

En general, los niños demostraron dominio del contenido, hay pocas evidencias de conversaciones acerca de dudas con palabras importantes del entorno. Se observó que pocas veces los niños realizaron inferencias sencillas, este proceso tuvo que ser inducido por los adultos. Hubo dificultades para comprender el contenido de las sumas llevando, el concepto de adjetivos, la escritura espontánea y el concepto de carta; el resto de los contenidos fueron comprendidos en su totalidad.

En el ritmo de lectura en ambos grupos se nota a través de la grabación que muchos de los niños iban página por página de acuerdo a las instrucciones del

adulto que acompañaba la sesión de clases, sin embargo algunos se adelantaban a la lectura del cuento, lo cual no interfirió con la planificación debido a que los niños sólo adelantaban la lectura de las páginas, más no así de las actividades propuestas. Los niños de ambos grupos lograron culminar las actividades en el tiempo planificado, cumpliendo una gran mayoría con las actividades asignadas. Algunos manifestaron dudas acerca de los contenidos, de cómo empezar a escribir su propia historia, sobre qué escribir, a quién se dirigía la carta, etc. pero esta situación pudo ser solventada por la acción inmediata del docente. En la última sesión se observó que los niños seguían con facilidad las instrucciones orales dadas por el docente de acuerdo a las actividades planificadas, comprendían mejor la rutina de trabajo. El papel de adulto fue fundamental para acompañar a los niños en el manejo de la aplicación.

Para los niños fue satisfactorio escribir sus propias historias, trabajar en parejas, vincular el entorno con programas de uso común en sus clases de Informática como History Book Weaver, conocer acerca de las mascotas, etc.

El quinto instrumento aplicado fue el cuestionario a los padres, el cual tuvo como propósito conocer su apreciación acerca del recurso multimedia "*Andrés quiere una mascota*" como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Los resultados obtenidos en la dimensión evaluación técnica del entorno hicieron referencia a una pantalla de presentación adecuada al nivel de los usuarios, una distribución del menú adecuada para encontrar fácilmente la información, el conjunto de actividades fue pertinente para desarrollar en el aula, la temática del entorno fue significativa para los niños, las marcas multimedia se comprendieron en su totalidad, los elementos gráficos y el tipo de fuente fueron adecuados al proyecto. Estas afirmaciones de los padres permiten concluir que el proceso de cambio del recurso fue pertinente para mejorar el nivel técnico del producto.

En la dimensión evaluación de los contenidos se determinó que la información presentada fue adecuada, actual y sin contenidos discriminativos, con una estructura y complejidad pertinentes, al igual que las imágenes escogidas para acompañar los contenidos.

La dimensión evaluación de las actividades de aprendizajes arrojó que las actividades son motivadoras y despiertan el interés de los niños, además que son adecuadas para la consecución de los objetivos que pretende el programa, estimulando la iniciativa de los alumnos a través de elementos lúdicos que motivan el trabajo en equipo. Un porcentaje muy bajo de los padres señalaron que el entorno provocó ansiedad en los niños, lo cual está asociado con aquellos alumnos que estaban iniciándose en los proceso de lectura y escritura. Por otra parte, los padres manifestaron que las actividades son versátiles y fácilmente adaptables, permitiendo el trabajo individual y personalizado de los alumnos. Para un 82,06% de los encuestados las actividades promovieron el uso de otros materiales.

En la dimensión utilidad del recurso entre el 100% y el 89,75% de los padres estuvieron de acuerdo en que el entorno facilita el objetivo de mejorar la lectura y escritura en los niños, contribuyendo positivamente con el rendimiento académico de los alumnos. El uso del entorno resulta ventajoso con respectos a otros medios didácticos.

La sexta técnica de recolección de información fue la observación y grabación de las reuniones de grupo de cierre del proyecto cuyo propósito fue determinar el grado de satisfacción de los niños con el material educativo multimedia utilizado. Dentro de las grabaciones se pudo encontrar varios comentarios referidos a lo

aprendido sobre la historia, los niños comentaron lo que más le llamó la atención del cuento, hicieron resúmenes de los sucesos, contaron sobre la elaboración en casa de una perrita usando técnicas aprendidas en las clases de Educación Estética. También se evidencian comentarios de los niños vinculados con que aprendieron a leer y escribir, el agrado de escribir un cuento y la carta, de leer la historia. En ambos grupos hubo expresiones vinculadas con el aprendizaje de la lectoescritura. De acuerdo a la opinión de los niños la actividad que requiere mejoras es la escritura de un cuento porque fue muy difícil realizarla.

El sexto instrumento fue el cuestionario final que se aplicó a los docentes para evaluar las bondades y limitaciones del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

De acuerdo a la opinión de las docentes, los aspectos estéticos del entorno fueron amenos y concebidos armónicamente para una mejor visión del sitio. El menú de navegación estuvo organizado adecuadamente y fue fácil de utilizar por los niños.

El conjunto de actividades para desarrollar en el aula fue adecuado para el tiempo de clases, facilitan el refuerzo de los temas trabajados, con un nivel de dificultad acorde a la edad de los niños, las actividades permitieron apoyar los procesos de lectura y escritura dentro del aula. La temática del entorno fue acorde con la edad de los destinatarios, fácil de comprender por los alumnos y les permitió sentirse identificados con la misma. Las imágenes de apoyo a los contenidos ilustraron de forma adecuada la temática y fueron atractivas para los niños. Además en opinión de las docentes son altamente motivadoras porque los niños se entusiasman por hacer las actividades asignadas.

Por otra parte, la información estuvo adecuada a los últimos conocimientos, se adaptó a las necesidades de los niños y fue acorde a su edad. Todos los encuestados opinaron que no se evidenciaron en el entorno elementos discriminatorios. La estructura y complejidad fue adecuada a los contenidos y acorde con la población destinataria del producto. Las instrucciones del entorno fueron claras y precisas, sin ambigüedades.

Los objetivos son alcanzados a través de las actividades porque los niños demostraron interés por la lectura y escritura, lo cual fue uno de los fines por los cuales fue diseñado el recurso. Estas actividades pudieron vincularse con diversas áreas, reforzando el planteamiento señalado por Álvarez y Pascual (2014) en su investigación.

Los niños se sintieron estimulados al expresar a las docentes querer hacer las actividades y cumplir con la planificación de clases. Esta motivación de los niños, generó en las maestras la necesidad de seguir innovando e incorporando en su planificación nuevas estrategias de enseñanza usando diversidad de herramientas tecnológicas, tal como queda expresado en los comentarios generales del cuestionario de cierre; esta conclusión concuerda con la expresada por Castro et al (2014) quienes señalan que “hay docentes interesados en implementar las TIC como herramientas en el proceso pedagógico y esperan que esta herramienta les ayude a encontrar recursos de calidad para trabajar temas específicos con sus estudiantes” (p. 15). El uso de *“Andrés quiere una mascota”* es una ventana abierta para la incorporación de otros recursos multimedia vinculados con los contenidos de aprendizaje de una etapa específica.

E.- Establecer las potencialidades y desventajas del recurso de acuerdo a los objetivos formulados en el diseño instruccional.

El objetivo formulado en el diseño instruccional de “*Andrés quiere una mascota*” consistió en consolidar en niños entre seis y siete años los procesos de la lectura y escritura a través de la revisión de un cuento donde se integraron estrategias pedagógicas sustentadas en el enfoque sociocultural de Vygotsky, la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Tomando en consideración este objetivo y haciendo una revisión de los instrumentos de cierre, dirigidos a los niños, maestros y padres que participaron en la investigación, se establecen las siguientes potencialidades y desventajas del recurso:

Potencialidades de “*Andrés quiere una mascota*”

- ♦ El material es divertido, favorece el intercambio entre los niños y presenta variedad de actividades vinculadas con la lectura y escritura.
- ♦ Genera aprendizajes y estimula a los niños a nivel cognitivo y educativo, siendo una buena iniciativa educativa para el desarrollo de la lectura y escritura.
- ♦ El entorno permite abordar varios objetivos, además de reforzar los temas académicos y facilitar los objetivos de adquisición de la lectura y escritura de primer grado.
- ♦ La historia se relaciona con situaciones cotidianas de los niños y es fácilmente adaptable a otros escenarios.

- ♦ La aplicación seleccionada para el entorno favorece una edición rápida del recurso para adaptarlo al nivel de los niños en cuanto a sus habilidades de lectura y escritura
- ♦ A través de las grabaciones, se pudo observar el avance progresivo de los niños en cuanto a la lectura y escritura, tanto los padres como los docentes pudieron ser testigos del progreso de los alumnos.
- ♦ Los niños tienen la oportunidad de interactuar con la computadora, conectarse a Internet, escuchar audios, ver videos, etc. a la par que refuerzan conceptos de las áreas académicas y refinan sus habilidades de lectura y escritura.
- ♦ Es un recurso que promueve el uso de otros materiales vinculados con la lectura y escritura pero también con contenidos de otras asignaturas.
- ♦ Puede usarse de forma extraescolar porque al estar alojado en Internet se puede hacer uso desde la casa, adaptándose al trabajo en el hogar con los padres y representantes.
- ♦ No exige mucho tiempo de preparación previa por parte del profesor, siempre y cuando se les facilite a los alumnos y docentes previamente el material para su revisión

Desventajas de “Andrés quiere una mascota”

- ♦ Es un proyecto de gran alcance para el cual se requiere más tiempo de implementación. Los padres y maestros consideraron que debe iniciarse desde el segundo trimestre del año escolar.

- ♦ Para mejorar el entorno se pueden realizar actividades donde los contenidos trabajados en clases sean reforzados en casa con asignaciones similares. Además incluir más estrategias vinculadas con la escritura espontánea y la comprensión lectora.
- ♦ Permitir una mayor articulación directa con las otras áreas académicas, aunque hay actividades vinculadas con Ciencias, Sociales, Estética y Matemática, es recomendable incorporar más de estas actividades para que los niños las desarrollen en casa.
- ♦ La dependencia de la conexión a Internet en algún momento se convirtió en un obstáculo para los objetivos de las sesiones de clases, por ello es importante contar con un plan extra que permita abordar los contenidos de lectura y escritura sin necesidad de la conectividad.
- ♦ La población de la investigación recomienda realizar más sesiones de clases por semana para favorecer el aumento de actividades de refuerzo de los contenidos del grado.

Los resultados de aplicación indican que el entorno contribuye de forma positiva con el rendimiento académico porque estimula a los niños a leer y profundizar en la comprensión lectora. Por otra parte, posee ventajas sobre otros medios porque motiva a los alumnos a leer y aprender de forma divertida y significativa.

“Andrés quiere una mascota” es un recurso adecuado, llamativo e interesante para los niños ya que resulta provechoso para motivar la lectura, la escritura y el uso de la tecnología.

VI.2 Limitaciones

Para la aplicación del entorno multimedia *“Andrés quiere una mascota”* la primera limitación encontrada estuvo vinculada con la búsqueda de la muestra de sujetos. Para seleccionar la institución debía contar con un salón de informática donde utilizar el entorno, además de contar, por lo menos, con dos salones de niños entre seis y siete años. Luego de una búsqueda en colegios cercanos al entorno de la investigadora, se escogió al Colegio Don Bosco.

Una vez superada esta limitación, fue acordar con la institución el período del año donde se utilizaría el recurso. Esto significó un retraso en la investigación porque el momento asignado por la institución fue durante los meses de mayo a julio, que es cuando finaliza el año escolar. Esta condición fue exigida por la institución por ser el momento del año de cierre de los procesos y el personal directivo y de coordinación consideró que el entorno multimedia favorecería la consolidación de los aprendizajes obtenidos.

Durante la aplicación del recurso, hubo limitaciones vinculadas con la asistencia regular de los niños, en ocasiones esto dificultó el registro sistemático de los avances individuales, teniendo que asistir la investigadora en otros días diferentes a las sesiones de clases generales para trabajar de forma personal con los niños ausentes en un día específico. La última sesión de clases de uno de los grupos contó la presencia de la investigadora y una suplente debido a que la maestra de aula estaba de reposo médico.

Por otra parte, también hubo la limitación en la conexión a Internet (específicamente en una sesión de clases), teniendo que abordar el recurso a través de una presentación PowerPoint preparada el mismo día del encuentro con los niños. La institución no contaba con cornetas y audífonos, lo cual fue solventado

haciendo la solicitud a los niños de los audífonos y las cornetas fueron llevadas por la propia investigadora.

Al igual que Garassini (2005), las limitaciones de la investigación estuvieron centradas en aspectos humanos y algunas otras fueron de carácter técnico, las cuales fueron superadas en el proceso de aplicación.

VI.3 Recomendaciones

Como cierre de esta investigación, se hace referencia a los niveles hasta donde llegó la investigación y sugerencias para mejorar (recomendaciones), además se mencionan los aspectos que servirán de base para futuras investigaciones vinculadas con la temática de los entornos de aprendizaje en educación infantil.

Algunas recomendaciones producto de esta investigación son:

- Tomando en cuenta que pueden ocurrir fallas en la conexión a Internet, agregar una propuesta de trabajo que no requiera la conexión en red. De esta forma, el docente puede estar preparado para superar este tipo de dificultad.
- En sintonía con Castro et al (2014) también se recomienda agregar en el entorno web la posibilidad de retroalimentar el espacio diseñado con una sección de para sugerencias, comentarios y dudas de los usuarios.
- Para favorecer una mayor participación de los padres es recomendable organizar un taller presencial donde se converse con ellos sobre las etapas del proceso de lectura y escritura y se presente la guía de recomendaciones pedagógicas. Esto con la finalidad de discutir dudas, brindar ejemplos, ofrecer recomendaciones que beneficien al niño. Como lo señalan Álvarez y Pascual

(2014), existe la necesidad de la buena formación de los responsables de animar a los niños a leer, por ello esta recomendación es importante para el desarrollo de futuras investigaciones.

- Adicionalmente, elaborar un material instruccional, que incluya audio e imágenes, el cual permita que adultos, con pocos conocimientos del proceso de la lectura y escritura en la edad infantil, puedan acompañar de forma más eficaz a los niños. Para elaborar este material trabajar con el concepto de microcontenidos, cuya finalidad sea capacitar a los adultos significativos involucrados con el proyecto.
- Tomando en cuenta que los maestros pueden estar actualizados o no en las nuevas tendencias para el acompañamiento del proceso de lectoescritura, es necesario planificar un taller de refinamiento docente sobre estrategias para motivar a los niños a leer y escribir. La realización de este taller dependerá del resultado de la encuesta inicial, pero el mismo estará planificado en caso de requerirlo.
- Leer las estrategias propuestas en el recurso, con el fin de incorporar más actividades donde se haga uso de videos y otras actividades interactivas, las cuales sigan favoreciendo el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- Potenciar desde todas las áreas académicas la escritura espontánea y comprensión lectora para comprender la correspondencia entre el lenguaje oral y escrito y lograr activar estrategias de metalectura y metaescritura (saber qué, para qué se lee y para quién se escribe). Como lo señalan Álvarez y Pascual (2014), es fundamental que los maestros sepan como provocar, desarrollar y lograr la animación a la lectura y escritura espontánea.

- Establecer un plan de desarrollo de las habilidades de lectura y escritura que sea más largo en el tiempo y contemple más actividades vinculadas con todas las áreas académicas. Esta recomendación es producto de que el aprendizaje de la lectura y escritura se lleva a cabo a través de todas las áreas académicas, no es una función exclusiva del área de lengua, al disponer de más tiempo en el año escolar, será mejor el aprovechamiento que puedan hacer los alumnos de este tipo de recursos.
- Promover el trabajo en conjunto de los docentes y bibliotecarios como se expresa en la investigación de González, Alayo y Santana (2013) quienes enfatizan que, para el desarrollo de los hábitos que conforman al auténtico lector, se debe reclamar la implicación de todos los agentes para facilitar el desarrollo personal a través del ejercicio libre de la lectura y escritura. Por esta razón, en la institución es importante mejorar el funcionamiento del servicio de la biblioteca escolar como espacio para el crecimiento integral de los niños.

Para finalizar, se destaca que el entorno utilizado promovió las relaciones estudiante-material, estudiantes-maestros, estudiantes-estudiantes permitiendo innovar en el aula de clases con un recurso diseñado para atender las capacidades multimodales de aprendizaje. Esta incorporación de la tecnología en el aula depende del maestro; éste organiza la inclusión de recursos informáticos en base al diseño instruccional que guía la práctica pedagógica, tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos para propiciar estrategias significativas. Estos planteamientos permiten concluir que el estudiante es el motor que impulsa la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno da la pauta para la aplicación de cualquier medio informático relacionado con la lectura y escritura o cualquier otro contenido de interés para él.

REFERENCIAS

REFERENCIAS

Actualización de Maestros en Educación A.C. (2003). *Diseño pedagógico y realización para el Programa Actualización de Maestros en Educación*. Serie Leer y escribir. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Trabajo sin publicación.

Álvarez, C. y Pascual, J. (2014). *Estudio de casos sobre la formación de lectores críticos mediante textos literarios en la Educación Primaria*, [en línea]. OCNOS, Revista de estudios sobre Literatura. Consultado el 01 de julio de 2014 en <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/291/332>

AndeanWinds (2001-2007). *Sitio Web para la venta de libros electrónicos*. Consultado el 30 de noviembre de 2012 en: <http://www.andeanwinds.com/andeanwinds/elibros1/elibros.htm>

Arango, S. (2014). *Cuentos infantiles interactivos*. Trabajo de Investigación, Maestría en Diseño. Universidad de Palermo, Colombia.

Area, M. (2002). *Web Docente de Tecnología Educativa* [en línea]. Universidad de La Laguna. Consultado el 28 de mayo de 2007 en: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/tema3.pdf>

Arellano, N. (Mayo, 2004). *El método “Manejo de técnicas para la comprensión lectora y el aprendizaje significativo”*. Quaderns Digitals [en línea], N° 33. Consultado el 11 de mayo de 2007 en:

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7557

Ayuso, S. (2014). *Animación a la lectoescritura en Educación Infantil*. Trabajo de

- Investigación Tutelado, Facultad de Educación de Segovia, Universidad de Valladolid, España.
- Azzato, M. (2005). *El Libro electrónico multimedia como soporte para el aprendizaje de la lógica*. Caracas, Venezuela: Universidad Simón Bolívar. Trabajo sin publicación.
- Azzato, M. y Rodríguez, J. (2006). *La estructuración multimedia de mensajes instructivos y la comprensión de libros electrónicos: una experiencia con la asignatura Pedagogía de la formación a distancia de la Universidad de Barcelona*. Argos [en línea], Vol. 23, N° 45. Consultado el 30 de noviembre de 2009 en <http://argos.dsm.usb.ve/archivo/45/02.pdf>
- Aznar, P. (1992). *Constructivismo y educación*. Valencia, España: Tirant lo blanch.
- Barandiarán, J. (s.f). *Lectura y digitalización. Leyéndolo en papel* [en línea].Universidad de Deusto. Consultado el 30 de noviembre de 2009 en http://www.convalor.biz/deusto/adoz_32.pdf
- Banyard, P., Cassells, A., Green, P. y Reddy, P. (1995). *Introducción a los procesos cognitivos*. Barcelona, España: Editorial Ariel S.A.
- Bertone, O. y López, R. (2011). *LEES Software Educativo Computacional* [en línea]. Córdoba, Argentina. Consultado el 23 de abril de 2014 en <http://www.satlink.com/usuarios/1/ldeneira/lees.htm>
- Bosco, J. (1877). *Regolamento per la case della Società di san Francesco di Sales*. Turín: Tipografía Salesiana.
- Bralavsky, B. (2003). *¿Primeras letras o primeras lecturas? Una introducción a la alfabetización temprana*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

- Briceño, M. (2010). *Evaluación de un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de seis y siete años*. Trabajo de Investigación Tutelado, Diploma de Estudios Avanzados en Didáctica y Organización de Instituciones Educativas, Universidad de Sevilla, Sevilla, España
- Briceño, M y Romero, R. (2011, julio). *Evaluación de un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños (6-7 años)*. *Píxel-Bit* [en línea], N° 39. Consultado el 10 de enero de 2013 en <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/14.pdf>
- Briceño, M. y Romero, R. (2012). *Aplicación del método Delphi para la validación de los instrumentos de evaluación del libro electrónico multimedia "Andrés quiere una mascota"*, [en línea]. *Revista Anales*, volumen 12, N° 1. Consultado el 22 de febrero de 2013 en <http://andromeda.unimet.edu.ve/ojs/index.php/ra/article/view/62/48>
- Briceño, M. (2014). *Diseño de ambientes de aprendizaje mediados por tecnología*. Ponencia presentada en la mesa redonda "Innovaciones Educativas en el marco de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento" del IX Congreso de Investigación y Creación Intelectual de la Universidad Metropolitana. <http://ares.unimet.edu.ve/academic/IX-congreso/index.htm>
- Cabero, J. (1999). *La aplicación de las TIC: ¿esnobismo o necesidad educativa?* [en línea]. Universidad de Sevilla. Consultado el 01 de junio de 2007 en <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/red1.pdf>
- Cabero, J. (2007a). *Nuevas tecnologías aplicadas en la Educación*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- Cabero, J. (2007b). *Tecnología Educativa*. Madrid, España: Mc Graw Hill.

- Cabero, J. y Romero, R. (2007). *Diseño y producción de TIC para la formación*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Caro, M. (2003, julio). *El libro electrónico como herramienta pedagógica*. Eduteka, [en línea], ed. 17. Consultado el 07 de abril de 2007 en <http://www.eduteka.org/LibroElectronico1.php>
- Cascales, A y Laguna, E. (2014, julio). *Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil*. Píxel-Bit [en línea], N° 45. Consultado el 1 de septiembre de 2014 en <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p45/09.pdf>
- Castro, A., Borjas, M., Ricardo, M. y Vergara, E. (2014, junio). *Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI)*. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte [en línea], N° 20. Consultado el 1 de septiembre de 2014 en <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewArticle/5888>
- Cervera, J. (2004). *Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial* [en línea]. España: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Consultado el 21 de octubre de 2006 en <http://centros5.pntic.mec.es/capsanmar/recurso/libros/adquisicionlenguaje.pdf>
- Céspedes, A. (2014, junio). *Infancia y lectura*. Revista Anales [en línea], séptima serie N° 6. Consultado el 1 septiembre de 2014 en <http://www.cuadernosjudaicos.cl/index.php/ANUC/article/download/31797/33592>

- Cisterna, F. (2005). *Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa*. *Theoría*, [en línea], Vol. 14. Consultado el 28 de enero de 2014 en <http://fespinoz.mayo.uson.mx/categorizacion%20y%20trinagulacio%C3%B3n.pdf>
- Cope, B. y Kalantzis, M. (2009). *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. University of Illinois Press. Traducción Quintana, E. Consultado el 10 de abril de 2013 en http://www.nodosele.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/Cope_Kalantzis.Aprendizajeubicuo.pdf
- Cope, B. (2010). *Ubiquitous Learning*. Project Muse University of Illinois Press. Consultado el 10 de abril de 2013 en <http://muse.jhu.edu/books/9780252090882>
- Crespo, M. y Carbonero, M. (1998). *Habilidades y procesos cognitivos básicos*. En González-Pienda, J. y Núñez, J. *Dificultades del aprendizaje escolar*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Donolo, D. (2009, agosto). *Triangulación: Procedimiento incorporado a nuevas metodologías de investigación*. *Revista Digital Universitaria* [en línea], Vol. 10, N° 8. Consultado el 28 de enero de 2014 en <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num8/art53/art53.pdf>
- Domingo M. y Marqués, P. (2013, enero). *Práctica docente en aulas 2.0 de Centros de Educación Primaria y Secundaria de España*. *Píxel-Bit* [en línea], N° 12. Consultado el 11 de agosto de 2013 en <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p42/09.pdf>

- Driscoll, M. (2000). *Psychology of learning for instruction* (2a. ed.). [Psicología del aprendizaje por instrucción]. Estados Unidos de América: Allyn and Bacon.
- Farnós, J. (2011). *El aprendizaje ubicuo*, la nueva forma de aprender de la sociedad actual y futura. Innovación y Conocimiento. Consultado el 22 de abril de 2013 en <http://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/03/19/el-aprendizaje-ubicuo-la-nueva-forma-de-aprender-de-la-sociedad-actual-y-futura/>
- Farray, J. y Aguiar, M. (s.f.). *Los Livings Books en el currículum de la Educación Infantil*. Salesiana On Line Sol.edu [en línea], Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador. Consultado el 01 de diciembre de 2009 en <http://www.sol.edu/portal/modules.php?name=News&file=article&sid=47>
- Ferreiro, E. y Teberosky A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México D.F., México: Siglo veintiuno editores, sa.
- Fidalgo, J. (2011). *Innovación Educativa*. Innovación Educativa. Consultado el 22 de junio de 2013 en <http://innovacioneducativa.wordpress.com/2013/05/13/que-es-el-aprendizaje-ubicuo/>
- Filippi, J., Lafuente, G. y Bertone, R. (2010). *Diseño de un ambiente de aprendizaje colaborativo* [en línea]. Red de Universidades con Carreras en Informática. Consultado el 10 de mayo de 2013 en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/18477>
- Fraca, L. (2003). *Pedagogía Integradora en el aula*. Los libros de El Nacional. Caracas, Venezuela: Editorial CEC.
- Fuentes, M. (2003). *La línea blanda del cognitivismo: el constructivismo, aportes a la teoría del aprendizaje y a la teoría de la personalidad*. Red Iberoamericana de Universidades con postgrado en drogodependencias. Consultado el 28 de junio

- de 2005 en <http://www.unireddrogas.org> (se requiere password para su ingreso)
- Garassini, M. (2004, noviembre). *Uso de Medios Didácticos para el Desarrollo del Lenguaje Escrito en Niños Preescolares* [en línea]. Cuadernos Unimetanos N° 6, Caracas, Venezuela: Universidad Metropolitana. Consultado el 22 de noviembre de 2006 en http://bibliobytes.unimet.edu.ve/CU/CU_V6.pdf
- Garassini, M. y Padrón, C. (2004). *Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela*, [en línea]. Revista Anales, volumen 4, N° 1. Consultado el 22 de noviembre de 2006 en <http://ares.unimet.edu.ve/academic/revista/anales4.1/documentos/garassini.pdf>
- Garassini, M. (2005). *Diseño de un software para el desarrollo del lenguaje escrito bajo un enfoque funcional*. Trabajo de Investigación Tutelado, Doctorado en Didáctica y Organización de Instituciones Educativas, Universidad de Sevilla, Sevilla, España
- Gardner, A. (2004). *Juegos para estimular la lectura en los niños*. México, D.F., México: Selector.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Ediciones Paidós: Barcelona, España
- Gardner, H. (s.a). *Web site de Howard Gardner*. Consultado el 30 de enero de 2013 en <http://howardgardner.com/>
- García, J. (2012). *Contribución de la biblioteca escolar al fomento de la lectura*. Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Educación, Dirección General de Evaluación y Ordenación Educativa.

- García, J. y Quintanal, J. (2014). *El desarrollo lector y su mejora de las competencias básicas*, [en línea]. OCNOS, Revista de estudios sobre Literatura. Consultado el 01 de julio de 2014 en <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/443/435>
- García, A. (s.f.). *Las nuevas tecnologías como herramientas didácticas*, [en línea]. Universidad de Salamanca, España. Consultado el 02 de junio de 2006 en <http://web.usal.es/~anagv/artinntt.htm>.
- Gasparian, S. (s.f.). *Alfabetización: del Concepto a la Práctica Pedagógica* [en línea]. Consultado el 21 de octubre de 2006 en <http://www.hottopos.com/vdletras4/silvia.htm>
- Gillanders, C. (2004). *Aprendizaje de la lectura y escritura en los años preescolares*. Manual del docente. México, D.F., México: Editorial Trillas.
- Gómez, M. (2005). *Lev Vygotsky, Teoría Sociocultural o constructivismo dialéctico*. Apuntes de clase para la cátedra Teorías del Aprendizaje I, disponibles en http://ares.unimet.edu.ve/programacion/tac_est/etc002/MATERIALES/bibliografia/ [2005, 10 de Octubre, 9:30 p.m.] Caracas, Venezuela: Departamento de Programación y Tecnología Educativa, Universidad Metropolitana.
- González, M. (2009). *Aproximación al leer y escribir como procesos interactivos situados*. Didáctica, Lengua y Literatura [en línea]. Vol. 21. Consultado el 1 de diciembre de 2009 en <http://book.blogia.com/2009/082502-los-ebooks-vuelven-a-intentar-destronar-al-papel.php>
- González, N. (2009). *Entornos de aprendizaje*. El docente de hoy [en línea]. Consultado el 11 de mayo de 2013 en:

http://eldocentede hoy.org/sitio/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=5&Itemid=40

González, M., Alayo, R. y Santana, S. (2013). *Reflexiones en torno a lectores, ¿nacen o se crean*). Bibliotecas Anales de Investigación [en línea], N° 8-9. Consultado el 1 de septiembre de 2014 en

<http://anales.bnjm.cu/bundles/anales/dossiers/2012-2013/15-Reflexi%C3%B3n%2002.pdf>

Gutiérrez, A. y Montes de Oca, R. (2004, abril). *La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (México)*. Revista Iberoamericana de Educación [en línea]. Consultado el 10 de enero de 2007 en http://www.rieoei.org/inv_edu29.htm

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P. (2003). Metodología de la Investigación. España: Mc Graw Hill.

Hernández, J., Herrera, L., Martínez, R., Páez, J. y Páez, M. (2011). *Teoría Fundamentada*. Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia. Trabajo sin publicación.

Infojob.net (s.f.). *Entorno Virtual de Aprendizaje* [en línea]. Consultado el 11 de mayo de 2013 en: <http://www.conocimientosweb.net/zip/article108.html>

Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento. Métodos de investigación en Ciencias Sociales. México: Mc Graw Hill.

Landeau, R. (2005). *Manual de Investigación Trabajos de grado*. Caracas, Venezuela: Ediciones Torán, C.A.

- León, O. y Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en Psicología y Educación*. España: Mc Graw Hill.
- López, C. (s.f.). *Las nuevas tecnologías y la educación infantil* [en línea]. Consultado el 30 de noviembre de 2009 en http://www.educa.madrid.org/cms_tools/files/65a73a3c-1395-4a6c-be4f-e38f4801c79d/NuevasTecnologias.pdf
- Martí, E. (1991). *Psicología evolutiva. Teorías y ámbitos de investigación*. Barcelona, España: Anthropos.
- Martínez, M. (2005, mayo). *Instrumentos de diagnóstico*. GestioPolis.com [en línea]. Consultado el 23 de noviembre de 2009 en <http://www.gestiopolis.com/recursos4/docs/ger/instrudiag.htm>
- Méndez, C. (2001). *Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación* (3a ed.). Colombia: Mc Graw Hill.
- Ministerio de Educación Cultura y Deportes (1997). *Currículo Básico Nacional Programa de Estudio de Educación Básica Primera Etapa, Primer grado*. Caracas, Venezuela.
- Ortiz, O. (2004, marzo). *Lectura y escritura en la era digital. Desafíos que la introducción de las TIC impone a la tarea de estimular el desarrollo del lenguaje en niños jóvenes*. Edutec, Revista electrónica de Tecnología Educativa [en línea], N° 17. Consultado el 02 de octubre de 2005 en <http://www.vib.es/depart/gte/revelec.html>
- Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2005). *Desarrollo humano* (9a. ed.). México, D.F., México: Mc Graw Hill.

- Paredes, J. (2005, julio). *Animación a la lectura y tic: creando situaciones y espacios*. Revista de Educación [en línea], N° extraordinario. Consultado el 30 de noviembre de 2009 en http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re2005/re2005_19.pdf
- Pestano, J. (2002). *Las tecnologías emergentes como soportes de conocimiento: el libro digital*. Revista Ámbitos [en línea], N° 7-8. Consultado el 7 de abril de 2007 en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/ambitos/7-8/arti05.htm>
- Poggioli, L. (1999a). *Estrategias de resolución de problemas*. Caracas, Venezuela: Fundación Polar.
- Poggioli, L. (1999b). *Estrategias metacognoscitivas*. Caracas, Venezuela: Fundación Polar.
- Pozo, J., Del Puy M., Domínguez, J., Gómez, M. y Postigo, Y. (1994). *La solución de problemas*. Madrid, España: Aula XXI/ Santillana.
- Ríos, P. (2004). *La aventura de aprender*. Caracas, Venezuela: Cognitus C.A.
- Ríos, P. (2006). *La aventura de conocernos*. Caracas, Venezuela: Editorial Texto.
- Ribera, P., Pellicer, G., Juan, F. y Galan, V. (s.f.). *Leer y escribir en educación infantil: criterios de intervención*, [en línea]. Cuadernos de Educación 3. España: Indexnet Editorial Santillana. Consultado el 10 de mayo de 2007 en http://www.indexnet.santillana.es/rcs/_archivos/Infantil/Biblioteca/Cuadernos/lecto3escritura.pdf
- Sáez, C. (2000). *El libro electrónico*. Scrineum [en línea], N° 2. Universidad de Pavia, Italia. Consultado el 19 de mayo de 2007 en http://scrineum.unipv.it/saez.htm#_ftn2

- Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista P. (1994). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Sandín, M. (2003). *Investigación cualitativa en Educación*. España: Mc Graw Hill.
- Segura, L. (2000, febrero). *El libro como soporte: de átomos a bits*. Quaderns Digitals, [en línea], N° 25. Consultado el 11 de mayo de 2007 en http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=238
- Suárez, C. (s.f.). *Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumentos de mediación*, [en línea]. Ediciones Universidad de Salamanca. Consultado el 05 de marzo de 2013 en http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_suarez.htm
- Teberosky A. (2003). *Propuesta constructivista para aprender a leer y escribir*. Barcelona, España: Vincens Vives.
- Tinajero, E. (2005). *Reflexiones desde el paradigma cognitivo para el uso de Internet en educación*, [en línea]. Del ILCE para el CETT. Consultado el 19 de febrero de 2007 en http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c56art4.pdf
- Urbina, S. (1999, enero). *Informática y teorías del aprendizaje*. Píxel-Bit [en línea], N° 12. Consultado el 11 de mayo de 2007 en <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n12/n12art/art128.htm>
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. Caracas, Venezuela: FEDUPEL

- Urbina, S. (2002, junio). *Línea de investigación sobre el uso del ordenador y educación infantil*. Pixel-Bit [en línea], N° 19. Consultado el 11 de mayo de 2007 en <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n19/n19art/art1903.htm>
- Vásquez, A. (s.f.). Treballem les TICC des de les primeres etape. Aula Mèdia [en línea]. Consultado el 13 de noviembre de 2009 en <http://www.aulamedia.org/09/azucena.html>
- Yahya, S., Arniza, E. y Abd, K. (2010, julio). *The definition and characteristics of ubiquitous learning: A discussion. International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)* [en línea], Volumen 6. Consultado el 10 de abril de 2013 en https://www.google.co.ve/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&sqi=2&ved=0CC4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fijedict.dec.uwi.edu%2Finclude%2Fgetdoc.php%3Fid%3D4843%26article%3D785%26mode%3Dpdf&ei=4BBgUpaVG62I7Aaq_YHgCg&usg=AFQjCNFrED9IQqnxAO_dCzNxMgkfmzrypg&sig2=ulDbBo75a9AiN3BXtJzSIA&bvm=bv.54934254,bs.1,d.bGE
- Zapata, M. (2012, julio). *Calidad en entornos ubicuos de aprendizaje*. RED Revista de Educación a Distancia [en línea], N° 31. Consultado el 10 de abril de 2013 en http://www.um.es/ead/red/31/zapata_ros.pdf
- Zorrilla, S. y Torres, M. (1992). *Guía para elaborar la tesis*. México: Mc Graw Hill.



ANEXO 1

GUIÓN DEL TEXTO E ILUSTRACIONES

ANEXOS

Anexo 1. Guión del texto e ilustraciones

Entorno “Andrés quiere una mascota”

Texto	Descripción de ilustraciones
<p>En un parque, un niño y un perro se divierten felizmente.</p> <p>- ¡Ven Dora! Vamos a jugar.</p>	<p>Andrés y perro dálmata corriendo por un parque con árboles, algunos columpios (rueda, tobogán).</p> <p>Esto es un sueño, así que los límites del dibujo deben quedar en forma de nube.</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano general</p>
<p>- Andrés despierta. Ya es hora de ir a la escuela.</p> <p>- ¡Ay mamá! Quiero seguir soñando con Dora.</p>	<p>Andrés en su cama en posición de dormido. Mamá asomándose al cuarto del niño. En el cuarto habrá una cama, un closet, una repisa con juguetes, una mesa y su silla.</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano general</p>
<p>- ¿Quién es Dora?</p> <p>- La mascota que quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el desayuno.</p>	<p>Rostro de la mamá</p> <p>Encuadre del espacio: Plano medio corto.</p> <p>Andrés ordenando su cama y mamá al lado de la cama del niño.</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano de conjunto.</p>
<p>Estando en el comedor, Andrés no hace otra cosa que hablar de su sueño.</p> <p>- Dora y yo estábamos en el parque.</p>	<p>Mesa donde están sentados Andrés y su padre. Mamá está parada al lado de la mesa con un plato en la mano. La mesa es cuadrada, tiene cuatro sillas (una a cada lado), sobre la mesa hay dos platos para comer cereal, una caja de cereal, una jarra con leche (no hacer referencia a ninguna marca conocida, se puede inventar un nombre para la leche y el cereal), cucharas, vasos, algunas frutas.</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo, tanto de esta página como el diálogo de la siguiente.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano general</p>
<p>- ¿Quién es Dora?</p> <p>- ¡Papá! La mascota que un día me van a regalar.</p>	<p>Se repite partes del dibujo de la página anterior pero hay un acercamiento a los rostros de papá y de Andrés. Por esto, sólo se conservan los objetos que forman parte de este encuadre.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano medio corto</p>

Continuación Anexo 1

Texto	Descripción de ilustraciones
<p>En el colegio, Andrés juega con sus amigos mientras conversan sobre sus mascotas.</p> <p>- Yo tengo una tortuga. - A mi me regalaron un gatito. - ¿Y tú Andrés? - A mi me regalarán un perro.</p>	<p>Cuatro niños (uno de ellos es Andrés, otro varón y dos niñas) jugando en un parque en unos mecedores. En el fondo se observan algunos árboles y un edificio que es la escuela.</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo de esta página y las páginas 7 y 8.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano general</p>
<p>Mientras Andrés está en el colegio, sus padres conversan en el auto rumbo a sus trabajos.</p>	<p>Un carro pequeño color azul con dos personas adentro (papá manejando y mamá acompañándolo); circula por una calle donde se ven algunas tiendas, una panadería, gente caminando.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano general</p>
<p>- Andrés ha insistido mucho con respecto a la mascota. - Sé que es una gran responsabilidad pero podemos darle una oportunidad.</p>	<p>Un acercamiento al interior del vehículo donde se observan los rostros del papá y la mamá.</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo</p> <p>Encuadre del espacio: Plano medio corto.</p>
<p>- ¡Estoy de acuerdo! Será una grata sorpresa. - Nos vemos a mediodía en la tienda de animales.</p>	<p>Papá y mamá entrando a una tienda de animales. Se verá la espalda de ambos y la fachada principal de la tienda.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano de conjunto.</p>
<p>A mediodía, los padres de Andrés se encontraron en la tienda de animales.</p> <p>- ¡Queremos comprar un cachorro! - Mi hijo quiere un perro dalmata. - Tengo una perrita dalmata. - ¡Maravilloso! ¡La llevamos!</p>	<p>1. Papá y mamá parados frente al mostrador de la tienda y detrás el vendedor. Se puede observar artículos propios de una tienda de animales (collares, correas, comidas, peceras,...)</p> <p>Dejar espacio para colocar una nube con las tres primeras líneas del diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano medio</p> <p>2. Rostro emocionado de la mamá.</p> <p>Dejar espacio para colocar la última línea del diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Primer plano</p>

Continuación Anexo 1

Texto	Descripción de ilustraciones
El encargado de la tienda les explicó los cuidados que deben tener con el animalito.	El vendedor saca una perrita dalmata de una jaula. Mientras papá y mamá se encuentran a un lado mirando con expresión de alegría. Encuadre del espacio: Plano americano
- En un momento les entrego el certificado de nacimiento y la tarjeta de vacunación. - ¡Gracias! Andrés será muy feliz.	Se repite el dibujo de la escena anterior dejando un espacio para los diálogos
Papá fue a casa con la perrita y mamá fue a buscar a Andrés al colegio.	Papá y mamá saliendo de la tienda de animales mientras caminan hacia el auto. La perra está en brazos del papá. Encuadre del espacio: Plano general
Al llegar a casa, mamá llevó a Andrés hasta el patio. - ¡Tenemos una sorpresa para ti!	Mamá y Andrés caminando tomados de la mano por un pasillo hacia un patio. Mamá es quien lleva a Andrés hacia el lugar. Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo Encuadre del espacio: Plano americano
Los ojos de Andrés se iluminaron de emoción cuando vio la sorpresa. - ¡Qué alegría! ¡Al fin tengo una mascota!	Rostro de Andrés haciendo énfasis en el gesto de alegría de su rostro. Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo Encuadre del espacio: Primerísimo primer plano
- Si hijo, hemos querido darte una oportunidad. - Es una gran responsabilidad, tus tareas son... - ... Bañarla, sacarla a pasear, limpiar sus necesidades, ponerle límites. - Nosotros te ayudaremos llevándola al veterinario.	Papá y mamá en actitud de conversación con su hijo quien los está mirando con la perra en sus brazos. Dejar espacio para colocar una nube con el diálogo de esta página. Encuadre del espacio: Plano medio
Andrés prometió cumplir con todas sus tareas.	Andrés con los ojos cerrados, una sonrisa en el rostro y la mano derecha levantada en señal de estar prometiendo algo. En el otro brazo tendrá a Dora cargada. Encuadre del espacio: Plano entero

Continuación Anexo 1

Texto	Descripción de ilustraciones
<p>Pasaron los días y Andrés disfrutaba estar con su perrita Dora: jugaban, paseaban, se divertían a montones.</p>	<p>En esta página se realizarán cuatro dibujos, para esto se dividirá la hoja en cuatro partes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el cuadrante superior izquierdo aparece Andrés y Dora jugando con una trenza, Andrés hala por un lado y Dora por el otro. Encuadre del espacio: Plano entero 2. En el cuadrante superior derecho va Andrés paseando con Dora, la lleva sujeta con una correa. Encuadre del espacio: Plano entero 3. En el cuadrante inferior izquierdo está Andrés muy sonreído abrazando a su perrita mientras ella le lame la cara. Encuadre del espacio: Plano medio 4. En el cuadrante inferior derecho aparece el rostro de Dora. Encuadre del espacio: Primerísimo primer plano.
<p>Pero no todo era juegos. Dora era una perrita tremenda: mordía los muebles, se acostaba en la cama, escondía los zapatos, hacia sus necesidades en todas partes.</p>	<p>En esta página se realizarán cuatro dibujos, para esto se dividirá la hoja en cuatro partes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el cuadrante superior izquierdo aparece Dora mordiendo un mueble. 2. En el cuadrante superior derecho Papá y mamá están semi-sentados en la cama y Dora está acostada en medio de ellos. Ellos miran a la perra con expresión de molestia. 3. En el cuadrante inferior izquierdo Dora va caminando con un zapato en la boca 4. En el cuadrante inferior derecho Dora va caminando y detrás de ella hay un pequeño charco. En el dibujo se aprecia las patas de las sillas y las mesas del comedor. Encuadre del espacio: Plano de conjunto (en todos los dibujos)
<p>A Andrés no le alcanzaba el tiempo para acomodar el desorden de Dora.</p>	<p>Andrés parado al lado del mueble que Dora estaba mordiendo con un zapato en la mano y un coleteo en la otra. Dejar espacio para parte del diálogo de la siguiente página. Encuadre del espacio: Plano entero.</p>

Continuación Anexo 1

Texto	Descripción de ilustraciones
<p>- ¡Mamá ayúdame! Dora es un desastre.</p> <p>- Hijo esas tareas forman parte del cuidado de una mascota.</p> <p>- ¡Ay no! Tener una mascota da mucho trabajo.</p>	<p>Partiendo del dibujo anterior se hace un acercamiento a Andrés.</p> <p>Dejar espacio para la última parte del diálogo de esta página.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano medio corto</p>
<p>Andrés quería mucho a Dora pero le costaba cumplir con todas las obligaciones. Por esto, tomó una gran decisión....</p>	<p>Andrés abrazando a Dora.</p> <p>Encuadre del espacio: Primer plano</p>
<p>- Mamá, papá, necesito contarles algo.</p> <p>- ¿Qué pasa hijo?</p> <p>- Creo que Dora estará mejor en otro lugar. Yo no puedo con tantas tareas.</p>	<p>1. Rostro de Andrés (la expresión es de seriedad)</p> <p>Dejar espacio para la primera parte del diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Primer plano</p> <p>2. Papá y Mamá parados uno al lado del otro y dejando espacio entre ellos se encuentra Andrés.</p> <p>Dejar espacio para el diálogo que falta de esta página y la primera parte del diálogo de la siguiente página.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano medio.</p>
<p>- Bueno hijo... si así lo prefieres.</p> <p>- Ella pudiera ser un buen perro bombero.</p>	<p>Rostro de Andrés con expresión de alegría (ver si se puede aprovechar alguno de los dibujos ya realizados)</p> <p>Dejar espacio para la última parte de este diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Primer plano</p>
<p>Así Andrés, junto a sus padres, llevó a Dora a la Estación de Bomberos cercana a su casa.</p>	<p>Mamá, papá, Andrés y Dora (ella va caminando con una correa sujeta por Andrés) caminan por una calle. Al fondo se ve la estación de bomberos.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano general.</p>
<p>- Señor bombero, quisiera dejarle a mi perrita.</p> <p>- ¡Caramba! Un perro es una gran ayuda para nosotros. Puedes venir a visitarla cuando quieras.</p>	<p>Andrés conversando con el bombero y Dora sentada al lado de Andrés. Andrés estira la correa hacia la mano extendida del bombero. La expresión en el rostro de Andrés es de alegría.</p> <p>Dejar espacio para el diálogo.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano entero.</p>
<p>Andrés estaba seguro que con los bomberos Dora sería feliz. También sabía que le faltaba crecer más para ser capaz de cuidar a una mascota.</p>	<p>Mamá, papá y Andrés caminando. Andrés va en el centro tomado de la mano de sus padres, va alegre, saltando.</p> <p>Encuadre del espacio: Plano entero.</p>

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2

CONTENIDOS POR ÁREA ACADÉMICA

Anexo 2. Contenidos por área académica

Desarrollo de contenidos según el programa de primer grado de Primaria

Área: Lengua y Literatura

Bloque	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
El Intercambio Oral	Articulación de los sonidos, entonación y el tono de voz.	Diferenciación oral de sílabas acentuadas y no acentuadas.	Valoración del lenguaje como medio de comunicación y satisfacción de necesidades.
¡A leer y escribir!	El código de la lengua escrita	Anticipación de la lectura a partir de imágenes, enunciados, y títulos. Comprensión de textos breves y sencillos que respondan a diferentes propósitos.	Incorporación de la lectura y la escritura a la vida. Valoración del uso adecuado de la lengua escrita como medio para la expresión personal, la representación y la interacción social.
	Diversas estructuras textuales	Lectura y seguimiento de textos instruccionales relacionados con actividades de otras áreas de estudio y con experiencias de la vida cotidiana.	
	Aspectos formales de la lengua escrita.	Adquisición y enriquecimiento del vocabulario.	
Reflexiones sobre la lengua	Nociones acerca del funcionamiento de la lengua.	Análisis de textos sencillos para determinar las oraciones que los integran y de oraciones sencillas para observar las palabras que las integran. Observación y agrupación de palabras de acuerdo con el número de sílabas que las integran. Revisión del uso de los signos de puntuación más frecuentes. Diferenciación de palabras que sirven para nombrar, para describir, para indicar acciones.	Valoración del uso adecuado de la lengua para el logro de una comunicación eficaz. Respeto por las normas y convenciones de la lengua. Interés por expresar las ideas en forma organizada y comprensible.
La literatura: El mundo de la imaginación	La función imaginativa del lenguaje.	Participación en actos de lectura recreativa de distintas manifestaciones literarias. Creación de historias a partir de relatos leídos. Construcción de finales distintos a historias leídas o contadas. Elaboración de versos, rimas, adivinanzas y relatos de ficción.	Sensibilización ante la literatura como fuente de recreación y goce estético. Valoración de la función imaginativa para la creación de mundos fantásticos.

Continuación Anexo 2. **Área: Matemática**

Bloque	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Comenzando a calcular	Adiciones y sustracciones de números naturales	Elaboración y resolución de problemas de adicción y sustracción a partir de situaciones cotidianas.	Valoración de la importancia de la adición y de la sustracción para resolver situaciones del entorno social, familiar y escolar.
Cuerpos y figuras	Noción de espacio	Ubicación de objetos en el espacio siguiendo instrucciones de posición y orientación. Utilización de las expresiones que permitan comparar y ubicar objetos en el espacio.	Reconocimiento de la importancia de seguir instrucciones en la realización de actividades. Valoración del uso de los sistemas de referencia como medio de localización de un objeto en el espacio.

Área: Ciencias de la Naturaleza y Tecnología

Bloque	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Espacio, tiempo y movimiento Orientación espacial	Orientación espacial	Aplicación de relaciones espaciales. Utilización de puntos de referencia y vocabulario de orientación espacial.	Reconocimiento del valor de la comunicación precisa para la orientación local y cardinal.
Seres vivos: la salud y los sentidos	La audición y los sonidos	Diferenciación entre sonidos y ruidos para el desarrollo de su sensibilidad auditiva. Identificación de voces de personas y de sonidos emitidos por animales.	Interés por conocer las características de los componentes de la naturaleza que apreciamos con los sentidos.
Seres vivos: Un ambiente para explorar	Plantas, animales, hongos, suelo, aire, agua.	Comparación de objetos, plantas, animales, hongos, y seres humanos en un ambiente seleccionado.	Valoración de la vida propia y la de otros seres vivos.

Continuación Anexo 2.

Área: Ciencias Sociales

Bloque	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Niño, familia, escuela y comunidad	La familia	Evocación y conversación de los conocimientos previos acerca de la familia	Valoración de la importancia de la familia.
	Organización del grupo familiar: miembros, distribución de tareas	Identificación de los miembros de la familia.	
El espacio geográfico	Noción de espacio. Relaciones espaciales. Orientación espacial	Observación de objetos y relaciones de los objetos entre sí. Descripción oral de la posición de algunos objetos.	Valoración de la orientación espacial para la vida.

Área: Educación Estética

Bloque	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
El movimiento del cuerpo, formas e imágenes: El cuerpo, formas e imágenes	Imágenes mentales	Interpretación de cuentos para distinguir las imágenes mentales como: la tristeza, la alegría, la lluvia, el viento, etc. Realización de ejercicios de dibujo y pintura para representar formas de su ambiente y de su fantasía.	Demuestra su creatividad en la realización de ejercicios.
Relación tiempo y espacio: El tiempo y el espacio	Exploración del espacio	Ubicación de objetos en el espacio de acuerdo a posición y orientación.	Sensibilidad al ubicar objetos en el espacio de acuerdo a orientación y posición.
El lenguaje artístico y su cotidianidad: Los lenguajes artísticos	Formas de expresión	Expresión de ideas a través del dibujo, la pintura, el modelado, la impresión. Expresión de ideas a través de narración de cuentos, interpretación de canciones, poesías, juegos teatrales para integrar los lenguajes artísticos.	Aprecio por los recursos que se utiliza para expresarse artísticamente.

Fuente: Elaboración propia tomando en consideración los aportes planteados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (2003) de la República Bolivariana de Venezuela en el programa de estudio de primer grado.

ANEXO 3

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Anexo 3. Estrategias pedagógicas

A continuación se describen las estrategias pedagógicas siguiendo el formato descrito en el capítulo de marco metodológico.

Estrategia 1

Título de la estrategia: Aprendiendo a leer y escribir

Propósito: Favorece en el niño el desarrollo de estrategias de pensamiento como anticipación e inferencias sencillas. Además se pretende iniciar al alumno en el establecimiento de los propósitos de la lectura y la escritura. Esto se apoya en el eje transversal Lenguaje, a través de las dimensiones producción y comprensión.

Es importante ayudar al niño a tomar conciencia de los procesos que ocurren en su mente cuando aprende. Como fue explicado en el capítulo I, este proceso es llamado metacomprensión e incluye conocer para qué se ha escrito el texto. En el enfoque sociocultural se señala la importancia de tomar conciencia de los procesos internos que ocurren en el sujeto y que lo impulsan a aprender. La metacomprensión también está vinculada con la metalectura y metaescritura.

Fraca (2003) propone algunas interrogantes que se pueden formular a los niños: para qué se lee y se escribe, qué leo y escribo, para quién escribo. Estos son considerados “ejes fundamentales dentro de las actividades de aula” (p. 180).

Tomando en cuentas las fases del proceso de lectura y escritura, a través de esta estrategia se refuerza la fase alfabética descrita en el capítulo de fundamentación teórica.

Bloques de contenidos: ¡A leer y escribir! (Lengua y Literatura) - El movimiento del cuerpo, formas e imágenes: El cuerpo, formas e imágenes (Educación Estética)

Descripción: Las actividades relacionadas con esta estrategia son las siguientes:

1. Anticipación de la lectura por imágenes: Invitar al niño a observar una imagen relacionada con el cuento y preguntar qué cree que pasará según lo reflejado en la imagen. Esta actividad puede escribirse o formar parte de tareas que promueven el intercambio oral.

2. Anticipación de la lectura por el título: Antes de comenzar la lectura, presentar al niño sólo el título del mismo y preguntar sobre qué cree que tratará este cuento. Invitar al niño a escribir su respuesta. Se le puede pedir que establezca cuáles son las palabras que conforman el título.
3. Elementos de la narración: Identificar en la narración los personajes principales y secundarios y el ambiente donde ocurren los hechos. Hacer una lista con todos los personajes del cuento.
4. Propósito del texto: Una vez que el niño termine la lectura del cuento, a través de preguntas, ayudarlo a determinar cuál es la finalidad de la lectura realizada. Las preguntas son: qué leíste, para qué lo leíste, para qué y para quién crees que fue escrito.
5. Imágenes mentales: Relacionar alguna frase de una página del cuento, con la imagen mental de sentimientos como la alegría, la tristeza, de elementos del ambiente como el viento, la lluvia. Intercambiar las ideas con otros niños o adultos y escribir la descripción de esa imagen mental.

Estrategia 2

Título de la estrategia: Para escribir también hay normas

Propósito: Esta estrategia pretende ampliar el vocabulario de los niños, además de reforzar el uso adecuado de elementos como sangría, margen, signos de puntuación. Se ejercita la diferenciación oral de sílabas acentuadas y no acentuadas por medio del desarrollo del sentido de la audición que nos permite distinguir voces, sonidos, ruidos, entre otros. También se refuerzan algunas reglas ortográficas para primer grado, según Fraca (2003), éstas son: M antes de B y P y el uso de mayúsculas.

En el apartado I.2.1 se indica la importancia del manejo adecuado de la gramática y la ortografía para producir textos coherentes, aspecto destacado en el eje transversal lenguaje; se enfatiza en la ampliación del vocabulario como elemento que influye en la lectura infantil. Muchas de las actividades propuestas en esta estrategia son realizadas a través de la transmisión verbal, tomando en consideración lo planteado por Ausubel en el fundamento teórico.

Bloques de contenidos: El Intercambio Oral, ¡A leer y escribir!, Reflexiones sobre la lengua (Lengua y Literatura) - Seres vivos: la salud y los sentidos (Ciencias de la Naturaleza y Tecnología)

Descripción: Considerando la presente estrategia se realizarán las siguientes actividades:

1. Vocabulario: resaltar en el texto las palabras desconocidas para el niño. En algunos casos se pueden colocar otras palabras similares (antónimos), en otros una breve definición. Se le puede pedir que escriba su propio significado sobre la palabra subrayada.
2. Signos de puntuación: En una página del cuento pedir al niño que nombre verbalmente los signos de puntuación que observa. También se le invita a redactar un texto sobre si alguna vez le ha ocurrido algo similar al protagonista del cuento; en la narración debe usar los siguientes signos de puntuación: punto, coma, signos de interrogación y signos de exclamación.
3. Sílabas acentuadas y no acentuadas: Para iniciar esta actividad se les hará oír a los niños diversos sonidos: voces de niños, de adultos, sonidos de animales, ruidos; luego enfatizar en la importancia del sentido del oído para discriminar los sonidos del ambiente. A partir de esta motivación inicial destacar la importancia de escuchar las palabras para determinar cuáles son acentuadas y cuáles no. Se le permite escuchar un grupo de palabras relacionadas con el cuento y luego se motiva a compartir su opinión con otros niños o adultos.
4. M antes de B y P: El niño debe resaltar en la página del cuento alguna palabra que cumpla con esta regla gramatical.
5. Uso de mayúsculas: Enfatizar en el uso de las mayúsculas al escribir nombres propios, de ciudades, ríos y montañas. Esta actividad se vincula con otras donde el niño deba producir textos escritos.

Estrategia 3

Título de la estrategia: Sigo instrucciones

Propósito: Esta estrategia pretende orientar al niño en la lectura de instrucciones para la realización de las actividades propuestas. Constantemente estamos leyendo instrucciones,

ellas forman parte de textos de nuestra cotidianidad, son herramientas valiosas que nos permiten entendernos y ejecutar con precisión las tareas asignadas. El énfasis de esta estrategia es la motivación en el niño para el seguimiento de ellas, según lo expresado en la fundamentación teórica, con la finalidad que logre la mejor ejecución de la tarea y experimente la satisfacción por el deber cumplido, tal como se refleja en el eje transversal Trabajo.

Bloques de contenidos: ¡A leer y escribir! (Lengua y Literatura)

Descripción:

1. La estrategia propuesta se desarrolla en paralelo al resto de las actividades. Ésta consiste en la redacción clara y precisa de las instrucciones de todas las actividades a realizar, enfatizando la lectura cuidadosa de las mismas a través del uso de frases como: lee con atención, sigue las instrucciones, observa con detenimiento, entre otras.

Estrategia 4

Título de la estrategia: También eres autor

Propósito: Ofrecer al niño la oportunidad para escribir una historia o modificar el cuento leído en base a sus conocimientos previos y experiencias vividas. Por medio de esta estrategia, se refuerza en el niño la etapa determinada por el texto, fases para la lectura del cuento explicadas en anteriormente También se pretende vincular la temática del cuento con otros recursos literarios como la rima y la adivinanza. Partiendo de lo expresado en el fundamento teórico, la escritura de textos permite al niño manifestar sus pensamientos y compartirlos con otros para favorecer el intercambio de ideas.

Bloques de contenidos: La literatura: El mundo de la imaginación (Lengua y Literatura)
- El lenguaje artístico y su cotidianidad: Los lenguajes artísticos (Educación Estética)

Descripción: Se enumeran las actividades a desarrollar:

1. Crear una historia a partir de un relato leído: Cuando el niño termine la lectura del cuento, se le puede pedir que escriba un relato partiendo del texto que acaba de leer. Insistir en el proceso de metaescritura y en el uso de aspectos formales de la escritura.
2. Construcción de un final distinto a una historia leída: En un momento seleccionado de la historia preguntar al niño lo que cree que pasará ahora en el cuento. Invitarlo a escribir

sus ideas para luego compararla con lo que ocurrió en el relato. Como sugerencia, se le puede pedir el cambio de título del cuento, el cual se puede vincular con el nuevo final escrito. Puede compartir el texto escrito con otros niños que están realizando la actividad.

3. Rimas: A través de una rima expresar los sentimientos que genera la lectura del cuento. Para explicar este concepto se colocará un ejemplo:

En el desayuno Andrés comió
frutas y pan preparados por mamá.
Un vaso de leche bebió
acompañado del abrazo de papá.

4. Adivinanzas: Por medio de una grabación se muestra al niño una adivinanza relacionada con la temática. Después se le invita a escribir su propia adivinanza, para que luego pueda compartirla con sus compañeros. Insistir en la escritura como actividad notacional. La adivinanza es: grande o pequeño, un buen amigo del hombre es, vigila la casa, avisa si alguien pasa y pronto sabrás quién es.

Estrategia 5

Título de la estrategia: Muchas tareas que nos ayudan a leer y escribir

Propósito: Esta estrategia abarca diversos contenidos que forman parte del currículo básico nacional. Pretende reforzar en el niño la correspondencia numérica entre las sílabas de la emisión oral y las letras y poner en práctica el proceso cognitivo de análisis desarrollado en el capítulo I. Los ejes transversales se encuentran inmersos en cada una de las actividades que se presentan en la descripción de la estrategia.

Bloques de contenidos: Reflexiones sobre la lengua (Lengua y Literatura)

Descripción: A continuación se enumera la lista de actividades relacionadas con esta estrategia pedagógica:

1. Análisis de textos para determinar oraciones: Seleccionar una página del cuento para invitar al niño a contar las oraciones que conforman esa página, ellos pueden resaltar de colores distintos cada oración encontrada. Posteriormente anotarán el número de oraciones determinadas.

2. Análisis de oraciones para determinar palabras: Seleccionar dos oraciones del texto para que el niño cuente el número de palabras que componen cada oración. Invitar a tomar nota del número de palabras.
3. Palabras cortas y largas: En una página del cuento, pedir al niño que destaque tres o cuatro palabras cortas y largas.
4. Sustantivos, adjetivos y verbos: Indicar al niño que escriba dos sustantivos, dos adjetivos y dos verbos extraídos de una página del cuento. Aprovechar la oportunidad para reforzar el uso adecuado de mayúsculas.
5. Escritura de nombres: Escriban el nombre de objetos que empiecen con determinada letra. Por ejemplo: igual que el nombre del protagonista del cuento o de su mascota.

Estrategia 6

Título de la estrategia: Resolviendo problemas

Propósito: La resolución de problemas es un proceso cognitivo implícito en variedad de situaciones de la vida cotidiana. En los ejes transversales se hace hincapié en el pensamiento lógico y efectivo. Esta estrategia pedagógica pretende motivar al niño a la resolución de problemas sencillos de adición y sustracción vinculados con la temática del cuento.

Bloques de contenidos: Comenzando a calcular (Matemática)

Descripción:

1. Aprovechar una situación del cuento para introducir un problema matemático de adición y otro acontecimiento para la operación de sustracción, cuya operación se invite a escribir en números y letras. Los problemas matemáticos a trabajar son los siguientes:
 - a) Andrés soñó que en su casa había una pareja de perros dálmatas y tuvieron muchísimos perritos. Una vez la perra tuvo 15 cachorros y en otra oportunidad tuvo 26 hijitos. ¿Cuántos cachorros tuvo en total?
 - b) Andrés anotó en un cuaderno todas las tareas, si el cuaderno tenía 21 páginas y Andrés utilizó 3. ¿Cuántas páginas le quedan al cuaderno?

Estrategia 7

Título de la estrategia: Tengo una familia

Propósito: Se pretende indagar sobre los conocimientos previos que tiene el niño acerca de la familia y que pueda identificar las tareas que cada miembro realiza. En relación con el eje transversal Trabajo, se despierte la valoración al trabajo, las labores y ocupaciones. Esta estrategia permite consolidar una información esencial y establecer la vinculación entre lo que el niño ya sabe y la nueva información.

Bloques de contenidos: Niño, familia, escuela y comunidad (Ciencias Sociales)

Descripción:

1. Para indagar los conocimientos previos, se realizan preguntas para generar el intercambio y la reflexión con otros niños y adultos. Estas preguntas son: qué es para ti la familia, quiénes conforman tu familia, qué hacen los miembros de tu familia. Posteriormente, pedir al niño que escriba un texto de las reflexiones hechas en torno a las preguntas.

Estrategia 8

Título de la estrategia: Ubicándome en el espacio

Propósito: La estrategia está referida a utilizar lenguaje de ubicación espacial para dar al niño las indicaciones para ejecutar las tareas. Las orientaciones espaciales forman parte de la cotidianidad del niño, por ello se usarán de modo integrado al resto de las estrategias.

Bloques de contenidos: Cuerpos y figuras (Matemática) - Espacio, tiempo y movimiento Orientación espacial (Ciencias de la Naturaleza y Tecnología) - El espacio geográfico (Ciencias Sociales) - Relación tiempo y espacio: El tiempo y el espacio (Educación Estética)

Descripción:

1. Como fue señalado en el propósito de la presente actividad, ésta se vincula con el resto de las estrategias. Consiste en dar al niño indicaciones que le permitan realizar las diversas actividades, nociones como derecha-izquierda, abajo-arriba, cerca-lejos se establecen como las consignas orales y escritas que acompañan los enunciados de cada actividad.

Estrategia 9

Título de la estrategia: Leo y escribo junto a mis padres

Propósito: La familia juega un papel fundamental en la alfabetización del niño. Aunque muchas actividades pueden ser realizadas en compañía de los padres, se establece una estrategia referida principalmente al trabajo de lectoescritura en el hogar. Esta estrategia tiene como propósito descubrir el carácter funcional de la escritura y aportar tareas concretas que contribuyen a la motivación externa del niño para leer y escribir.

Bloques de contenidos: El Intercambio Oral, ¡A leer y escribir!, Reflexiones sobre la lengua, La literatura: El mundo de la imaginación (Lengua y Literatura)

Descripción: Las actividades presentadas han sido adaptadas partiendo de lo propuesto por Gillanders (2004).

1. Actividades que no requieren preparación: Leer junto al niño el cuento y comentar la lectura realizada.
2. Actividades interactivas de lectura y escritura: Estimular al niño a señalar palabras que empiezan con determinada letra, aquellas que no conoce o que está aprendiendo en clases.
3. Actividades que requieren más tiempo: Pedir al niño que le dicte al adulto una carta al autor y al ilustrador del cuento, para que exprese su opinión sobre el texto leído y los dibujos observados. De esta manera puede concentrarse en el mensaje a transmitir, más que en el modo de escribirlo.

ANEXO 4

COMPETENCIAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

Anexo 4. Competencias e indicadores de evaluación

Área: Lengua

Nº	Competencias	Indicadores
1	Participa en intercambios comunicativos orales con propiedad y adecuación	Identifica diferentes tipos de entonación de acuerdo con la intención comunicativa.
2	Lee diversos tipos de textos	Participa en actos de lectura comprensiva, realiza anticipaciones, inferencias, predicciones. Comprende y diferencia textos breves que respondan a diferentes propósitos: narrar, describir, exponer,... Comprende textos instruccionales escritos y actúa en consecuencia. Relaciona los contenidos de textos leídos con situaciones de su vida.
3	Produce textos significativos escritos de acuerdo con su nivel de aproximación al código alfabético.	Escribe en forma colectiva, individual o en equipo textos sencillos a partir de experiencias significativas, de acuerdo con su nivel de aproximación al sistema alfabético.
4	Se inicia en el reconocimiento y uso de algunos elementos normativos y convencionales básicos del sistema de la lengua oral y escrita.	Clasifica palabras según la cantidad de sílabas: palabras cortas, palabras largas. Clasifica palabras que sirven para nombrar, para describir y para indicar acciones.
5	Descubre la literatura como fuente de disfrute recreación	Construye múltiples significados a partir de la lectura de textos imaginativos. Crea tiempos, espacios y personajes extraordinarios a partir de relatos leídos. Produce textos donde atribuye características humanas a objetos y elementos de la naturaleza.
7	Manifiesta sus potencialidades creativas a través de la función imaginativa del lenguaje.	Construye adivinanzas, versos y relatos a partir de experiencias cotidianas. Escribe textos creativos.

Continuación anexo 4

Área: Matemática

Nº	Competencias	Indicadores
1	Desarrolla el pensamiento lógico matemático a través de la adquisición de los procesos de clasificación, seriación y las nociones de conservación de la cantidad y número	Utiliza adecuadamente, en juegos o situaciones cotidianas, relaciones de ubicación espacial: “abajo”, “debajo”, “encima”, “arriba”, “detrás”, “delante”, “al fondo de”, “adentro”, “afuera”, “a la izquierda”, “a la derecha”,... Utiliza adecuadamente las expresiones: “cerca”, “al lado de”, “aquí”, “más cerca”, “más lejos”, “colocar entre”,...
2	Resuelve problemas sencillos en lo que se utilizan operaciones de adición y sustracción	Interpreta y resuelve problemas de adición y sustracción con enunciados gráficos.

Área: Ciencias de la Naturaleza y Tecnología

Nº	Competencias	Indicadores
1	Reconoce los procesos de orientación espacial en la vida cotidiana	Identifica relaciones espaciales: grande, pequeño, arriba, abajo, delante, detrás, izquierda, derecha,... Se orienta en el espacio y ubica diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo.
2	Conoce la diversidad de seres vivos, su ambiente y la importancia que tienen en la vida cotidiana	Muestra interés por el cuidado de plantas y animales de su entorno. Demuestra aprecio por su vida y la de otros seres vivos.
3	Utiliza los sentidos para realizar observaciones sistemáticas del ambiente que lo rodea.	Identifica sonidos de objetos, instrumentos musicales, voces de personas y sonidos emitidos por los animales.

Continuación anexo 4

Área: Ciencias Sociales

Nº	Competencias	Indicadores
1	Reconoce la importancia de la familia en su desarrollo personal	Identifica a los miembros de la familia y las tareas que cada uno realiza. Identifica la importancia de la familia partiendo de su propia realidad. Describe sus funciones como miembro de la familia. Identifica en fotos, dibujos,... a los miembros de la familia.
2	Se inicia en las nociones de orientación espacial	Expresa en forma oral la posición de objetos utilizando los criterios de arriba, abajo, adelante, detrás, derecha, izquierda. Se orienta en el espacio a partir de puntos de referencia

Área: Educación Estética

Nº	Competencias	Indicadores
1	Se orienta en el espacio y representa relaciones espaciales de tiempo a través del dibujo, la pintura, la música y las artes escénicas.	Ubica objetos en el espacio de acuerdo a posición y orientación (arriba, abajo, delante, detrás,...)
2	Clasifica e incorpora a su cotidianidad el lenguaje artístico	Se expresa a través de sus producciones artísticas (dramatizaciones, música, dibujo y pintura).

Fuente: Elaboración propia tomando en consideración los aportes planteados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (2003) de la República Bolivariana de Venezuela en el programa de estudio de primer grado.

ANEXO 5

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Anexo 5. Estrategias de evaluación

Estrategia 1

Competencias evaluadas: Competencias 2 y 4, Área Lengua


Descripción de la actividad:

Las palabras se agrupan, de acuerdo con el número de sílabas que las integran, en palabras cortas y palabras largas. Las palabras cortas están formadas por una o dos sílabas, mientras que las palabras largas poseen tres o más sílabas. En la siguiente actividad podrás clasificar el nombre de los objetos señalados (árbol, niño, perrito, columpios) de acuerdo al número de sílabas, sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Haz clic sobre la celda en la que deseas escribir.
2. De acuerdo a la cantidad de sílabas del nombre del objeto, escribe la palabra larga o corta.
3. Si la clasificación es correcta, la celda cambia a un color más claro.
4. Si es incorrecta, la celda permanecerá del mismo color esperando que sea modificada la palabra.
5. La actividad finaliza cuando todos los nombres de los objetos hayan sido clasificados correctamente.

Tipo de actividad: Panel gráfico

Recursos:

<p>Estrategia 1</p> <p>Panel gráfico</p>	
---	--

Estrategia 2

Competencias evaluadas: Competencias 2 y 4, Área Lengua.

Descripción de la actividad:

Los sustantivos son palabras que sirven para nombrar. Los adjetivos sirven para describir. Los verbos son palabras que indican acción. Partiendo de ello, sigue las siguientes instrucciones y desarrolla la actividad:

1. Lee el nombre que aparece en pantalla.
2. Agrupa la palabra donde corresponda haciendo clic sobre el recuadro al cual pertenece.
3. Si el criterio seleccionado es correcto, aparecerá el nombre en el cuadro correspondiente.

Tipo de actividad: Clasificar palabras



Recursos: Lista de palabras: mascota, Andrés, columpio, responsable, grande, cariñoso, jugar, leer y pensar.

Estrategia 3

Competencias evaluadas: Competencias 2 y 7, Área Lengua.

Descripción de la actividad:

Las adivinanzas son un modo de expresión de ideas en forma de un juego de palabras. Sigue las instrucciones para realizar la siguiente actividad:

1. Observa la imagen que aparece en pantalla.
2. Encuentra la adivinanza que corresponda a la imagen haciendo clic sobre las flechas   de la columna derecha.
3. Verifica tu selección haciendo clic en el recuadro identificado con un signo de interrogación ?
4. Si la relación es correcta cambia la imagen, de lo contrario aparecerá un mensaje de error que desaparece transcurridos unos segundos. Luego puedes continuar con la actividad.

Tipo de actividad: Relacionar imagen-frase

Recursos: Las adivinanzas con sus imágenes correspondientes son las siguientes:

Estrategia 3 Relacionar imagen-frase Adivinanzas tomadas de http://www.adivinancero.com/adivin19.htm	De tus tíos es hermana, es hija de tus abuelos y quién más a ti te ama... mamá 
	El hermano de mi tío no es tío mío, ¿qué es mío?... papá 
	Con una manguera, casco y escalera apago los fuegos y las hogueras... bomberos 

Estrategia 4

Competencias evaluadas: Competencia 2, Área Lengua – Competencia 2, Área Matemática.

Descripción de la actividad:

1. Lee con atención los siguientes problemas matemáticos:
 - a) La mamá de Andrés tiene 28 años y su papá 31 años. ¿Cuántos años suman entre los dos?
 - b) Andrés compró a Dora 12 galletas para perros, el primer día Dora se comió 3 galletas. ¿Cuántas galletas quedan?
 - c) En la escuela de Andrés hay un cuento sobre los animales domésticos. El cuento tiene 24 páginas, Andrés ha leído 6 páginas. ¿Cuántas páginas le faltan por leer?

2. Resuelve mentalmente cada problema presentado. Puedes escribir las respuestas para recordarlas.
3. Para comenzar la actividad, haz clic sobre el recuadro.
4. Observa en el lado derecho de la pantalla, la operación que debes realizar.
5. Para resolver la actividad debes dirigir la "serpiente" a la celda que contenga la solución, mediante las flechas del teclado.
6. Para no perder "vidas" evita tocar a los cuadrados que se mueven.

Tipo de actividad: Cálculo, la serpiente de los números.

Estrategia 5

Competencias evaluadas: Competencia 2, Área Lengua – Competencia 2, Área Ciencias de la Naturaleza y Tecnología.

Descripción de la actividad:

Los animales forman parte de la naturaleza. Debemos demostrar aprecio por ellos y cuando tengamos una mascota cumplir con las responsabilidades asignadas para su cuidado. La siguiente imagen refleja el propósito de cumplir con estas tareas. Sigue las instrucciones para realizar la actividad.

1. Observa la imagen y arma su figura.
2. Haz clic en la opción comenzar.
3. Arrastra con el cursor cada parte de la imagen al lugar que le corresponde.
4. Cuando armes el rompecabezas correctamente, aparecerá el resumen de la actividad que indica el tiempo empleado en la tarea.

Tipo de actividad: Actividades con gráfico, puzzle

Recursos: La imagen seleccionada es la siguiente:

<p>Estrategia 5</p> <p>Puzzle</p>	
--	--

Estrategia 6

Competencias evaluadas: Competencia 2, Área Lengua – Competencia 1, Área Ciencias Sociales

Descripción de la actividad:

La familia está formada por diversos miembros. Cada uno de ellos tiene tareas que cumplir. Papá y mamá trabajan, hacen labores en la casa, cuidan de los hijos; los hijos estudian, ayudan a sus padres, comparten con otros niños. En la siguiente sopa de letras encuentra los diversos miembros que conforman una familia, lee con atención las instrucciones antes de comenzar la actividad.

1. Lee a la derecha la lista de palabras.
2. Haz clic en la opción comenzar.
3. Busca en la sopa de letras las palabras de la lista.
4. Para seleccionar la palabra, debes colocar el cursor sobre una letra, hacer clic y arrastrarlo hasta que hayas resaltado de color amarillo toda la palabra.
5. Si la selección es correcta, una vez que sueltas el ratón, la palabra se destacará en la sopa de letras.
6. La actividad finaliza cuando hayas encontrado todas las palabras.

Tipo de actividad: Juego de palabras, crucigramas

Recursos: Las palabras a buscar en la sopa de letras son: papá, mamá, hijo, abuelo, nieto, tío, sobrino y primo.

Estrategia 7

Competencias evaluadas: Competencia 2, Área Lengua – Competencia 1, Área Matemática – Competencia 1, Área Ciencias de la Naturaleza y Tecnología – Competencia 2, Área Ciencias Sociales – Competencia 1, Área Educación Estética

Descripción de la actividad:

Utilizar adecuadamente palabras como “a la derecha”, “a la izquierda”, “arriba”, “abajo”, entre otras; esto permite al niño consolidar las relaciones de ubicación espacial. El uso de

estas palabras forma parte de las instrucciones de las estrategias pedagógicas descritas anteriormente, es decir, es una estrategia implícita en las otras.

Estrategia 8

Competencias evaluadas: Competencias 1, 2, 3, 5 y 7, Área Lengua – Competencia 2, Área Ciencias de la Naturaleza y Tecnología – Competencia 2, Área Educación Estética.

Descripción de la actividad:

Algunos indicadores de evaluación señalados en el anexo 4 serán evaluados por medio de una lista de cotejo para ser aplicada por el docente o los padres del niño. La lista de cotejo es la siguiente:

Entorno “Andrés quiere una mascota”

Primer grado

Nombre del niño:

Edad:

Nombre del evaluador:

Proceso de lectura y escritura

Lista de cotejo

Nº	Indicadores	Si	No
1	Participa en actos de lectura comprensiva		
2	Realiza anticipaciones		
3	Realiza inferencias		
4	Diferencia el propósito del texto		
5	Relaciona el contenido del texto leídos con situaciones de su vida		
6	Escribe textos sencillos a partir de experiencias		
7	Escribe textos creativos		
8	Construye otros significados a partir de la lectura del cuento		
9	Crea otros personajes a partir del relato leído		
10	Produce textos donde atribuye características humanas a objetos		
11	Produce textos donde atribuye características humanas a elementos de la naturaleza		
12	Se expresa a través de sus producciones artísticas		
13	Identifica sílabas acentuadas		
14	Identifica sílabas no acentuadas		
15	Muestra interés por identificar sonidos		

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 6

INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN

Anexos 6. Instrumentos de evaluación

Anexo 6.1 Protocolo de entrevista

Título: Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases

(Explicación previa otorgada al docente antes de iniciar la entrevista)

Estimado docente:

A continuación se presenta una serie de preguntas relacionadas con la metodología empleada en su institución educativa para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en niños entre 6 y 7 años y el uso de diferentes medios para llevar a cabo las actividades. Por otra parte, establecer los pasos de uso del Entorno Virtual “Andrés quiere una mascota” dentro de su planificación de aula.

La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral.

Gracias por su colaboración

Milagros Briceño

Protocolo de entrevista:

Título: Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases

1. Aspectos generales y personales del docente:
 - a) Edad
 - b) Género
 - c) Título obtenido - Universidad donde lo obtuvo
 - d) Cargo en la institución
 - e) Años de antigüedad en la institución
 - f) Años de experiencia
 - g) Edad de los niños que atiende
 - h) Nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil. Especificar la formación (en estudios universitarios, en jornadas de formación del Ministerio, en cursos dictados en la institución, cursos recibidos de forma personal, lectura de materiales sobre el área).
2. Estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura
 - a) Señale y explique las estrategias utilizadas por usted para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en niños entre seis y siete años.
 - b) ¿Cuáles orientaciones utiliza como base para la toma de decisiones con respecto a las estrategias utilizadas para desarrollar los procesos de lectura y escritura en niños entre seis y siete años? (Lineamientos del programa de estudios de primer grado de primaria, indicaciones del directivo y/o coordinación de la institución, por iniciativa propia, una combinación).
 - c) ¿Se presentan objetivos o experiencias claves a ser desarrolladas en el área de lectura y escritura en la planificación anual de su grado y/o la institución? Si su respuesta es afirmativa, indique cuáles.
3. Presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos en el aula y/o la institución
 - a) ¿Cuáles tipos de medios se encuentran presentes en el aula y/o la institución para ser utilizados como apoyo a las actividades de lectura y escritura?

Medios Impresos (libros, cartillas, tarjetas)

Medios audiovisuales (cd de música, reproductor, películas, televisor)

Medios informáticos (CD educativos, computadoras, conexión a Internet, posibilidad de consultar páginas web y portales educativos)

b) Propiedad de los materiales:

Medios impresos

Medios audiovisuales

Medios informáticos

c) ¿El material existente es adecuado para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en niños de seis y siete años? ¿Es un material de actualidad científica-educativa? Explicar.

d) ¿Con qué frecuencia utiliza los diferentes medios: impresos, audiovisuales, tecnológicos para la realización de actividades pedagógicas y específicamente para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura.

4. Aspectos organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación de aula.

a) ¿Existe en la institución una biblioteca, centro audiovisual y de informática o los recursos se encuentran en cada aula?

b) ¿Existe un responsable? ¿Cuál es su función?

c) ¿Cuáles son las dificultades para utilizar estos recursos? Explique

Gracias por su participación en esta investigación

Anexo 6.2. Cuestionario diagnóstico

Título: Cuestionario diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura.

Primera versión



Facultad de Ciencias y Artes

Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 15 de marzo de 2013

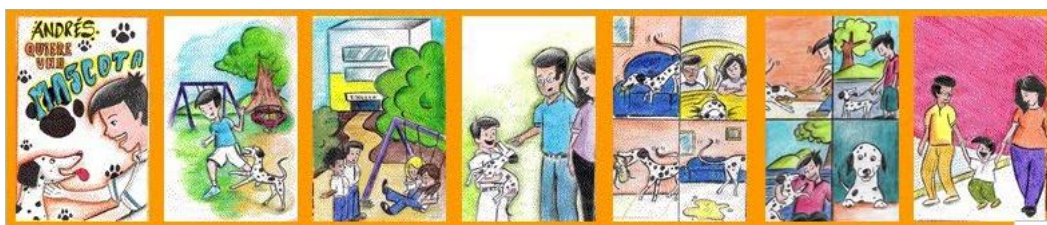
Buenos días _____ (espacio para colocar el nombre del niño)

El cuestionario que te presento es una guía para que cuentes cómo has aprendido a leer y escribir.

Lee con calma cada pregunta, tómate tu tiempo para responder y cuando finalices entrega las hojas a tu maestra.

Muchas gracias por tu colaboración 😊

Milagros Briceño



Cuestionario diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura

PARTE 1. ¿Quién soy?

- Nombre y apellido: _____
- ¿Cuántos años tienes? _____
- Marca con una X si eres niño o niña:





PARTE 2. ¿Cuándo leo y escribo?

- ¿Cada cuánto tiempo lees un cuento, libro, historia? Selecciona sólo una respuesta



Todos los días _____

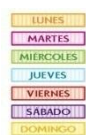


Una vez a la semana _____



Una vez al mes _____

- e) ¿Cada cuánto tiempo escribes en tu cuaderno, libreta, etc.? Selecciona sólo una respuesta



Todos los días _____



Una vez a la semana _____



Una vez al mes _____

- f) ¿Cuáles materiales te gusta leer? Puedes elegir varias opciones



Libros _____



Cuentos _____



Revistas _____

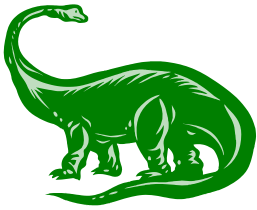


Periódicos _____

PARTE 3. Escribo ideas

- g) Escribe una oración sobre lo que más te gusta hacer los fines de semana.

h) Une cada imagen con el sustantivo (nombre del objeto)



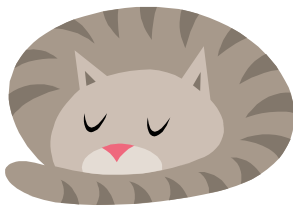
correr



Venezuela

gato

dinosaurio



grande

caramelo

i) Completa las oraciones encerrando en un círculo la opción correcta

✓ Los _____ juegan con la pelota

aviones

risa

niños

✓ En la noche observamos las _____

oscuro

estrellas

casa

PARTE 4. Ya sé leer

j) Lee el siguiente texto y completa las preguntas:

El árbol mágico

Hace mucho tiempo, un niño paseaba por un prado en cuyo centro encontró un árbol con un cartel que decía: “Soy un árbol encantado, si dices las palabras mágicas, lo verás”.

El niño trató de acertar el hechizo, y probó con abracadabra, tan-ta-ta-chán y muchas otras, pero nada. Rendido, se tiró suplicante, diciendo: “¡Por favor, arbolito!”, y entonces, se abrió una gran puerta en el árbol. Todo estaba oscuro, menos un cartel que decía: “Sigue haciendo magia”. Entonces el niño dijo “¡Gracias, arbolito!”, y se encendió dentro del árbol una luz que alumbraba un camino hacia una gran montaña de juguetes y chocolate.

El niño pudo llevar a todos sus amigos a aquel árbol y tener la mejor fiesta del mundo, y por eso se dice siempre que “por favor” y “gracias”, son las palabras mágicas

- ✓ ¿Qué encontró el niño en el bosque? _____
 - ✓ ¿Cuáles son las dos palabras mágicas? _____
-

PARTE 5. Usando una computadora

k) ¿Tienes computadora en casa? Selecciona sólo una respuesta





1) ¿Para qué usas la computadora?



Hacer tareas _____



Revisar Internet _____



Jugar _____

Gracias por responder las preguntas

Has hecho un buen trabajo

Título: Cuestionario diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura.

Versión definitiva



Facultad de Ciencias y Artes

Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 15 de marzo de 2013

Buenos días _____ (espacio para colocar el nombre del niño)

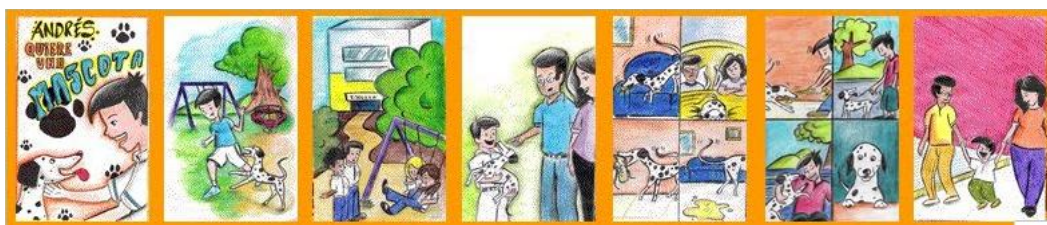
El cuestionario que te presento es una guía para que cuentes cómo has aprendido a leer y escribir.

Lee con calma cada pregunta, tómate tu tiempo para responder y cuando finalices entrega las hojas a tu maestra.

Muchas gracias por tu colaboración



Milagros Briceño



Cuestionario diagnóstico del nivel de los niños en cuanto a la lectura y escritura

Versión definitiva

PARTE 1. ¿Quién soy?

- Nombre y apellido: _____
- ¿Cuántos años tienes? _____
- Marca con una X si eres niño o niña:





PARTE 2. ¿Cuándo leo y escribo?

- ¿Cada cuánto tiempo lees un cuento, libro, historia? Selecciona sólo una respuesta



Todos los días _____



Una vez a la semana _____



Una vez al mes _____

- e) ¿Cada cuánto tiempo escribes de forma espontánea en tu cuaderno, libreta, etc.?
 Selecciona sólo una respuesta



Todos los días _____



Una vez a la semana _____



Una vez al mes _____

- f) ¿Cuáles materiales te gusta leer? Puedes elegir varias opciones



Libros _____



Cuentos _____



Revistas _____

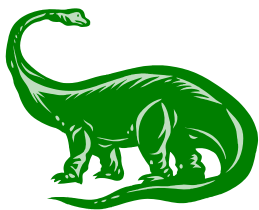


Periódicos _____

PARTE 3. Escribo ideas

- g) Escribe una oración sobre lo que más te gusta hacer los fines de semana.

h) Une cada imagen con el sustantivo (nombre del objeto)



correr

Venezuela

gato

dinosaurio

grande

caramelo

i) Completa las oraciones encerrando en un círculo la opción correcta

✓ Los _____ juegan con la pelota

aviones

risa

niños

✓ En la noche observamos las _____

oscuro

estrellas

casa

PARTE 4. Ya sé leer

j) Lee el siguiente texto y completa las preguntas:

El árbol mágico

Hace mucho tiempo, un niño paseaba por un prado en cuyo centro encontró un árbol con un cartel que decía: “Soy un árbol encantado, si dices las palabras mágicas, lo verás”.

El niño trató de acertar el hechizo, y probó con abracadabra, tan-ta-ta-chán y muchas otras, pero nada. Rendido, se tiró suplicante, diciendo: “¡Por favor, arbolito!”, y entonces, se abrió una gran puerta en el árbol. Todo estaba oscuro, menos un cartel que decía: “Sigue haciendo magia”. Entonces el niño dijo “¡Gracias, arbolito!”, y se encendió dentro del árbol una luz que alumbraba un camino hacia una gran montaña de juguetes y chocolate.

El niño pudo llevar a todos sus amigos a aquel árbol y tener la mejor fiesta del mundo, y por eso se dice siempre que “por favor” y “gracias”, son las palabras mágicas

- ✓ ¿Qué encontró el niño en el bosque? _____
 - ✓ ¿Cuáles son las dos palabras mágicas? _____
-

PARTE 5. Usando una computadora

k) ¿Tienes computadora en casa? Selecciona sólo una respuesta





l) ¿Para qué usas la computadora?



Hacer tareas _____



Revisar Internet _____



Jugar _____

m) ¿Te gustaría leer un cuento a través de la computadora? Selecciona sólo una respuesta





Gracias por responder las preguntas

Has hecho un buen trabajo

Anexo 6.3 Guión de observación inclusión del recurso

Título: Observación y grabación de las sesiones de clases donde se aborda la inclusión del material educativo multimedia

Objetivo de la observación y grabación: Determinar cómo se aborda la inclusión del recurso en los proyectos pedagógicos de aula

Sujetos observados: Niños de primer grado

Tiempo de observación: 15 minutos

Aspectos orientadores de la reunión de grupo:

1. Opinión acerca del tema del entorno: Nivel de acuerdo y desacuerdo
2. Opinión acerca del tema del entorno: ideas sugeridas por los niños
3. Opinión acerca de las estrategias
4. Otras ideas sugeridas en cuanto a las estrategias
5. Plan de trabajo: Nivel de acuerdo y desacuerdo
6. Plan de trabajo: Comentarios generales

Anexo 6.4 Guión de observación sesiones de aplicación

Título: Observación y grabación de las sesiones de clases donde se utilice el material educativo multimedia

Objetivo de la observación y grabación: Registrar el trabajo que realizan los niños en el aula de acuerdo a la planificación de incorporación del material educativo multimedia.

Sujetos observados: Niños de primer grado

Tiempo de observación: 60 minutos aproximadamente

Aspectos orientadores de la observación:

1. Manejo del recurso durante la rutina de trabajo
2. Dominio de los contenidos
3. Ritmo de trabajo de los niños
4. Seguimiento de instrucciones para la utilización del recurso
5. Resultados de la sesión
6. Opinión de los niños acerca de las estrategias
7. Ideas sugeridas por los niños
8. Dudas presentadas en relación al manejo de recurso
9. Dudas presentaciones en relación con el contenido

Lista de cotejo a emplear durante la observación:

I PARTE – Aspectos generales

- a) Entrevistador: _____
- b) Fecha: _____
- c) Duración de la sesión: _____
- d) N° de niños observados: _____ niños

II PARTE – Rutina de trabajo

- 1. Los niños acceden con facilidad el recurso Si____ No____
- 2. Los niños navegan con facilidad en el recurso Si____ No____
- 3. Los contenidos son comprendidos por los niños Si____ No____
- 4. Los niños culminan las actividades en el tiempo planificado Si____ No____
- 5. Se comprenden las instrucciones de las actividades Si____ No____
- 6. Los niños siguen las instrucciones orales dadas por el docente Si____ No____
- 7. Los niños realizan las actividades planificadas Si____ No____

III PARTE – Comentarios generales

- a) ¿Cuál fue la opinión de los niños acerca de las estrategias y actividades?
- b) ¿Cuáles fueron otras ideas sugeridas por los niños?

IV PARTE – Dudas presentadas

- 1) ¿Los niños tuvieron dudas con respecto al manejo del entorno? Si____ No____
- 2) ¿Con quién solucionaron sus dudas con respecto al manejo del recurso?
- 3) ¿Cuáles fueron las dudas que se presentaron con respecto al manejo del recurso?
- 4) ¿Los niños tuvieron dudas con respecto a las actividades? Si____ No____
- 5) ¿Con quién solucionaron sus dudas con respecto a las actividades?
- 6) ¿Cuáles fueron las dudas que se presentaron con respecto a las actividades?
- 7) ¿Los niños tuvieron dudas con respecto a los contenidos? Si____ No____
- 8) ¿Con quién solucionaron sus dudas con respecto a los contenidos?
- 9) ¿Cuáles fueron las dudas que se presentaron con respecto a los contenidos?

Anexo 6.5 Guión de observación reunión de cierre

Título: Observación y grabación de las reuniones de grupo con los niños para determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia utilizado

Objetivo de la observación y grabación: Determinar el grado de satisfacción con el material educativo multimedia “Andrés quiere una mascota”

Sujetos observados: Niños de primer grado

Tiempo de observación: 20 minutos

Aspectos orientadores de la reunión de grupo:

1. Aprendizajes obtenidos: Expresión de los contenidos aprendidos
2. Aprendizajes obtenidos: Fortalecimiento de la lectura y escritura
3. Áreas de mejora: A nivel del recurso
4. Áreas de mejora: A nivel del contenido
5. Comentarios generales: Opinión sobre el material utilizado
6. Comentarios generales: Otros recursos y actividades a realizar en futuras planificaciones

Anexo 6.6 Cuestionario de cierre para los padres

Título: Cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso “Andrés quiere una mascota” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura

Primera versión

Estimado padre y representante:

A continuación se presenta una serie de preguntas para conocer su apreciación acerca del recurso multimedia “Andrés quiere una mascota” como un medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral.

Gracias por su colaboración

Milagros Briceño

I PARTE**Datos del padre y/o representante evaluador**

Nombre y apellido del representante:

Género: M____ F____

Nivel de instrucción: Bachillerato ____ Pregrado ____ Postgrado ____ Otro ____

II PARTE**Evaluación técnica del entorno**

1. Pantalla de presentación del programa

Adecuada Si ____ No ____

Comentarios

2. Distribución del menú

Adecuada Si ____ No ____

Comentarios

3. Banco de actividades para desarrollar en el aula

Adecuado Si ____ No ____

Comentarios

4. Temática del entorno de aprendizaje

Adecuada Si ____ No ____

Comentarios

5. Marcas multimedia utilizadas

Adecuada Si ____ No ____

Comentarios

6. Elementos gráficos

Adecuada Si ____ No ____

Comentarios

7. Tipo de fuente utilizada

Adecuada Si ____ No ____

Comentarios

III PARTE**Evaluación de los contenidos**

1. ¿La información que presenta en entorno es adecuada y actual?
Si ____ No ____
2. ¿Los contenidos que presenta el entorno no son tendenciosos ni hacen discriminación por razón de raza, sexo o creencias?
Si ____ No ____
3. ¿La estructura y la complejidad de los contenidos son adecuados a los destinatarios?
Si ____ No ____
4. ¿Las imágenes resultan adecuadas para los alumnos destinatarios?
Si ____ No ____

IV PARTE**Evaluación de las actividades de aprendizaje**

1. ¿Son motivadoras y despiertan el interés de los niños?
Si ____ No ____
2. ¿Son adecuadas para la consecución de los objetivos que pretende el programa?
Si ____ No ____
3. ¿Las actividades estimulan la iniciativa de los alumnos?
Si ____ No ____
4. ¿Los elementos lúdicos motivan el trabajo de los alumnos?
Si ____ No ____
5. ¿El uso del entorno provoca ansiedad en los alumnos?
Si ____ No ____

Versatilidad de las actividades

1. ¿Las actividades del entorno permiten el trabajo individual y personalizado de los alumnos?
Si ____ No ____
2. ¿Las actividades promueven el uso de otros materiales (libros, consultas, etc.)
Si ____ No ____
3. ¿El uso del entorno propicia el desarrollo de actividades complementarias?
Si ____ No ____

V PARTE**Utilidad del recurso**

1. ¿El uso del programa facilita el enlace de los objetivos que se pretenden?
Si ____ No ____
2. ¿El uso del entorno mejora los rendimientos académicos de los alumnos?
Si ____ No ____
3. ¿Su uso resulta ventajoso respecto a otros medios didácticos (se aprende más de prisa, proporciona aprendizajes más significativos, entre otros)?
Si ____ No ____

VI PARTE**Comentarios generales**

Otros comentarios: Por favor tome nota de todos los eventos que llamen su atención y considere que no han sido evaluados previamente. Para nosotros es muy importante saber su opinión personal de los detalles que no están abarcados en la evaluación anterior.

Título: Cuestionario a los padres de los niños para conocer su apreciación acerca del recurso “Andrés quiere una mascota” como medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura

Versión definitiva

Estimado padre y representante:

A continuación se presenta una serie de preguntas para conocer su apreciación acerca del recurso multimedia “Andrés quiere una mascota” como un medio para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral.

Gracias por su colaboración

Milagros Briceño

I PARTE

Datos del padre y/o representante evaluador

Nombre y apellido del representante:

Género: M____ F____

Nivel de instrucción: Bachillerato ____ Pregrado ____ Postgrado ____ Otro ____

II PARTE

Evaluación técnica del recurso multimedia

a. Pantalla de presentación del programa

Adecuada Si ____ No ____

b. Distribución del menú

Adecuada Si ____ No ____

c. Conjunto de actividades para desarrollar en el aula

Adecuado Si ____ No ____

d. Temática del entorno de aprendizaje

Adecuada Si ____ No ____

e. Marcas multimedia utilizadas

Adecuada Si ____ No ____

f. Elementos gráficos

Adecuada Si ____ No ____

g. Tamaño y tipo de letra utilizado

Adecuada Si ____ No ____

III PARTE

Evaluación de los contenidos

- a. ¿La información que presenta en entorno es adecuada y actual?
Si ____ No ____
- b. ¿Los contenidos que presenta el entorno no son tendenciosos ni hacen discriminación por razón de raza, sexo o creencias?
Si ____ No ____
- c. ¿La Estructura y complejidad son adecuados a los objetivos?
Si ____ No ____
- d. ¿Las imágenes resultan adecuadas para los alumnos destinatarios?
Si ____ No ____

IV PARTE

Evaluación de las actividades de aprendizaje

- a. ¿Permiten un nivel de motivación alto y despiertan el interés de los niños?
Si ____ No ____
- b. ¿Son adecuadas a los objetivos que pretende el programa?
Si ____ No ____
- c. ¿Las actividades estimulan la iniciativa de los alumnos?
Si ____ No ____
- d. ¿Los elementos lúdicos motivan el trabajo de los alumnos?
Si ____ No ____
- e. ¿El uso del entorno provoca ansiedad en los alumnos?
Si ____ No ____

Versatilidad de las actividades

- f. ¿Las actividades del entorno permiten el trabajo individual y personalizado de los alumnos?
Si ____ No ____
- g. ¿Las actividades promueven el uso de otros materiales (libros, consultas, etc.)
Si ____ No ____
- h. ¿El uso del entorno propicia el desarrollo de actividades complementarias?
Si ____ No ____

V PARTE**Utilidad del recurso**

- a. ¿El uso del programa facilita el enlace de los objetivos que se pretenden?
Si ____ No ____
- b. ¿El entorno contribuye positivamente con el rendimiento académico de los alumnos?
Si ____ No ____
- c. ¿Su uso resulta ventajoso con respecto a otros medios didácticos? Considera si se aprende más de prisa, proporciona aprendizajes más significativos, es decir, aprendizajes de interés para los niños.
Si ____ No ____

VI PARTE**Comentarios generales**

Otros comentarios: Si tiene algún otro comentario evaluativo que pueda complementar los aspectos anteriores, por favor, escríbalos a continuación. Para nosotros es muy importante saber su opinión personal de los detalles que no están abarcados en la evaluación anterior.

Anexo 6.7 Cuestionario de cierre para los docentes

Título: Cuestionario de cierre para los docentes para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

Primera versión



Facultad de Ciencias y Artes

Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Estimado docente:

Una vez culminada la aplicación del recurso “Andrés quiere una mascota”, se les presenta una serie de preguntas para evaluar las bondades y desventajas del recurso para el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura en niños de 6 y 7 años.

La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral.

Gracias por su colaboración

Milagros Briceño

mbriceno@unimet.edu.ve

I PARTE. Aspectos generales y personales del docente

- a) Edad: _____ años
- b) Género: _____ F _____ M
- c) Título obtenido: _____
- d) Universidad donde lo obtuvo: _____
- e) Cargo en la institución: _____
- f) Años de antigüedad en la institución: _____
- g) Años de experiencia docente: _____
- h) Edad de los niños que atiende: _____

II PARTE. Evaluación técnica del entorno

En cuanto a la **evaluación del entorno**, ¿cuál es su opinión acerca de los siguientes elementos del recurso?

- a) Pantalla de presentación

- b) Distribución del menú

- c) Banco de actividades para desarrollar en el aula

- d) Temática del entorno de aprendizaje

- e) Marcas multimedia utilizadas

- f) Elementos gráficos

- g) Tipo de fuente utilizada

III PARTE. Evaluación de los contenidos

¿Cómo evaluaría los **contenidos** del entorno? En cuanto a:

- a) Información adecuada y actualizada

b) Presencia o no de elementos discriminatorios

c) Estructura y complejidad adecuados a los destinatarios

d) Adecuación de las imágenes

IV PARTE. Evaluación de las actividades de aprendizaje

¿Cuál es su opinión con respecto a las **actividades** desarrolladas?

a) Instrucciones

b) Nivel de dificultad

c) Motivadoras

d) Adecuadas para los objetivos

e) Estimulan la iniciativa

f) Pertenencia de los elementos lúdicos

g) Provoca ansiedad en los alumnos

V PARTE. Versatilidad de las actividades

¿Cuál es su opinión acerca de la **versatilidad de las actividades en el entorno?**

a) Permiten el trabajo individual y personalizado

b) Permiten el trabajo en grupo

c) Promueven el uso de otros materiales

d) Propicia el desarrollo de actividades complementarias

VI PARTE. Utilidad del recurso

En cuanto a la **utilidad del entorno**, ¿cuál es su opinión acerca de los siguientes elementos del recurso?

a) Facilita el enlace de los objetivos que se pretenden

b) Mejora los rendimientos académicos de los alumnos

c) Uso resulta ventajoso respecto a otros medios didácticos (se aprende más de prisa, proporciona aprendizajes más significativos, entre otros)

d) El entorno exige mucho tiempo de preparación previa por parte del profesor

e) Uso extraescolar del recurso

VI PARTE

Comentarios generales

Otros comentarios: Por favor tome nota de todos los eventos que llamen su atención y considere que no han sido evaluados previamente. Para nosotros es muy importante saber su opinión personal de los detalles que no están abarcados en la evaluación anterior.

Título: Cuestionario de cierre a los docentes para evaluar las bondades y desventajas del recurso en el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura de los niños de 6 y 7 años.

Versión definitiva



Facultad de Ciencias y Artes

Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Estimado docente:

Una vez culminada la aplicación del recurso “Andrés quiere una mascota”, se les presenta una serie de preguntas para evaluar las bondades y limitaciones del recurso para el reforzamiento de las habilidades de lectura y escritura en niños de 6 y 7 años.

La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral.

Gracias por su colaboración

Milagros Briceño

mbriceno@unimet.edu.ve

I PARTE. Aspectos generales y personales del docente

- a) Edad: _____ años
- b) Género: _____ F _____ M
- c) Título obtenido: _____
- d) Universidad donde lo obtuvo: _____
- e) Cargo en la institución: _____
- f) Años de antigüedad en la institución: _____
- g) Años de experiencia docente: _____
- h) Edad de los niños que atiende: _____

II PARTE. Evaluación técnica del recurso multimedia

En cuanto a la **evaluación del entorno**, ¿cuál es su opinión acerca de los siguientes elementos del recurso?

- a) Pantalla de presentación

- b) Distribución del menú

- c) Conjunto de actividades para desarrollar en el aula

- d) Temática del entorno de aprendizaje

- e) Marcas multimedia utilizadas

- f) Elementos gráficos

- g) Tamaño y tipo de letra utilizado

III PARTE. Evaluación de los contenidos

¿Cómo evaluaría los **contenidos** del entorno? En cuanto a:

- a) Información adecuada y actualizada

b) Presencia o no de elementos discriminatorios

c) Estructura y complejidad adecuados a los objetivos

d) Imágenes adecuadas a los objetivos

IV PARTE. Evaluación de las actividades de aprendizaje

¿Cuál es su opinión con respecto a las **actividades** desarrolladas?

a) Instrucciones

b) Nivel de dificultad

c) Nivel de motivación

d) Adecuadas a los objetivos

e) Estimulan la iniciativa

f) Pertenencia de los elementos lúdicos

g) Provoca ansiedad en los alumnos

V PARTE. Versatilidad de las actividades

¿Cuál es su opinión acerca de la versatilidad de las actividades en el entorno?

a) Permiten el trabajo individual y personalizado

b) Permiten el trabajo en grupo

c) Promueven el uso de otros materiales

d) Propicia el desarrollo de actividades complementarias

VI PARTE. Utilidad del recurso

En cuanto a la **utilidad del entorno**, ¿cuál es su opinión acerca de los siguientes elementos del recurso?

a) Facilita el enlace de los objetivos que se pretenden

b) Contribuye positivamente con el rendimiento académico de los alumnos

c) Su uso resulta ventajoso con respecto a otros medios didácticos (se aprende más de prisa, proporciona aprendizajes más significativos, es decir, aprendizajes de interés para los niños)

d) El entorno exige mucho tiempo de preparación previa por parte del profesor

e) Uso extraescolar del recurso

VII PARTE

Comentarios generales

Otros comentarios: Si tiene algún otro comentario evaluativo que pueda complementar los aspectos anteriores, por favor, escríbalos a continuación. Para nosotros es muy importante saber su opinión personal de los detalles que no están abarcados en la evaluación anterior.

Gracias por su participación

ANEXO 7

BIOGRAMAS DE LOS EXPERTOS

Anexo 7. Biogramas de los expertos

Biogramas de los expertos que validaron el cuestionario diagnóstico

MD

Licenciada en Educación Especial, Mención Retardo Mental en el *Colegio Universitario “Monseñor de Talavera (1998). Licenciada en Educación Integral e Inicial egresada de la Universidad Metropolitana.*

Se desempeña como docente titular de educación inicial y primer grado en la *U. E. Nuestra Señora del Camino desde el año 2001.*

También ha trabajado en la *Unidad Técnico Educativa como Psicopedagoga de Aula y Arcilla. Entre sus funciones estaban:*

- *Orientación e instrucción en las diferentes áreas de los programas correspondientes a la Educación Básica.*
- *Manejo de grupo con necesidades especiales.*
- *Orientación e Instrucción individualizada de las diferentes técnicas en arcilla.*

Laboró en el *Centro de Diagnóstico y Reeducción CENDRE, realizando orientación y atención individualizada a los alumnos.*

EC

Licenciada en Educación graduada en la Universidad Metropolitana. También obtuvo su título de Técnico Superior Universitario en Mercadotecnia en el Instituto Universitario de Mercadotecnia (año 2000). Se ha desempeñado como docente de aula desde el año 2000, laborando en las siguientes instituciones:

- IVAL Escuela Oral como docente especialista en Informática. Fue docente especialista de Informática, apoyo docente desde los niveles maternal hasta 6to grado en el área de Informática a estudiantes Hipoacusicos, Autistas, Retardo Mental leve, Trastornos de Lenguaje.
- C.F.P Invecapi como instructora en la fase Teórico - Práctica de los cursos de Asistente Administrativo, correspondientes al Programa Nacional de Aprendizaje (P.N.A) Supervisado por el INCE en las siguientes materias: Computación - Mercadeo y Ventas - Promoción de Ventas - Investigación del producto. Comunicación en las ventas - Atención al público

Actualmente trabaja en el Colegio Fe y Alegría Presidente Kennedy, teniendo entre sus responsabilidades ser docente de aula alternativa, encargada de nivelar a niños no escolarizados con problemas de aprendizaje para que ingresen en la escuela regular de acuerdo a su edad, ayudándolos a formar hábitos de estudio, convivencia en la escuela, cumplimiento de normas siguiendo el contenido del C.B.N de acuerdo al grado en el que les correspondería estar de acuerdo a sus edades.

Ha realizado diversidad de cursos, entre los que se cuentan: Instructor Empresarial del INCE, Operador bajo ambiente Windows en el Centro Contable Venezolano, Operador Analista de sistemas (Nivel avanzado visual Basic) realizado en el Centro de Contadores de Venezuela, Producción Publicitaria y Estrategias para aplicar la Mercadotecnia ambos realizados en el ISUM

IP

Profesora en Educación Preescolar, graduada el año 1990 en el Instituto Pedagógico de Caracas. Especialista en Gerencia de Instituciones Educativas egresada de la Universidad Metropolitana. .

Maestría en Lectura y Escritura del Instituto Pedagógico de Caracas. Realizó diversos diplomados en la Universidad Metropolitana:

- * Diplomado en Educación Inicial

- * Diplomado En Educación, Integración y Diversidad

Ha realizado cursos de Introducción a la Practica Psicomotriz Educativa, Sensibilización a la Practica Psicomotriz, La atención del Recién Nacido en la Escuela infantil, Contacto y Masaje, Jornadas de actualización de Formación Docente de la Universidad Metropolitana, entre otros.

Trabajó en el Colegio Rodríguez Paz como docente del Nivel Preescolar.

Se desempeña como subdirectora y coordinadora de evaluación en el Preescolar Universidad Metropolitana desde el año 1997.

PL

Licenciada en Educación, Mención Preescolar, graduada en la Universidad Católica Andrés Bello. En el año 2007, se gradúa en la Especialización en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento de la Universidad Metropolitana. Actualmente es profesora en la Universidad Metropolitana, dictando la asignatura Introducción a la Computación. También se desempeña como Maestra de la primera etapa de Educación Básica en el Colegio Integral El Ávila.

Su experiencia laboral ha sido en las siguientes instituciones:

- Luisa Cáceres de Arismendi. Educación Inicial. (Durante los estudios). (2002-2004).
- Colegio Santo Tomás de Aquino. Educación Inicial. (2004 - 2007).
- Colegio La Salle La Colina (2007 - 2008)
- Voluntariado UCAB (2004 - 2005).

Entre sus actividades formativas se cuentan:

- III jornada de Formación e Intercambio de Experiencias, Experiencias de enseñanza del inglés como segunda lengua en Preescolar.
- Congreso Internacional Educación Inicial.
- II Jornadas de educación en Valores “El compromiso social de las instituciones educativas en la formación del ciudadano”.
- Jornadas Internacionales de Capacitación de Nivel Inicial, espacios para la música, el juego y la creatividad.
- Congreso Internacional de Nivel Inicial la Niñez en acción y docencia del siglo XXI.
- Diplomado Internacional en Gestión del Voluntariado (Modalidad Virtual).
- IX Congreso Iberoamericano de Informática Educativa realizado en la Universidad Metropolitana.

Ha realizado los siguientes talleres y cursos formativos: Taller de Nuevas Estrategias en el Manejo de la Disciplina en el Aula; Desarrollo de Hábitos de Estudio y Estrategias

Metacognitivas; Métodos, Estrategias y Promoción para la Lectura; Usos Educativos de Internet en el aula; Potencial Pedagógico de las Webquest; Enseñanza del Ajedrez en Educación Inicial.

En el exterior ha realizado los siguientes cursos:

- The English Language Study Center (Atlanta, 1997).
- English as a Second Language (Canadá, 2001).

AL

Profesora de la Especialidad Biología, graduada en el Instituto Pedagógico de Caracas, el año 1999. Especialista en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento de la Universidad Metropolitana (año 2008)

Se desempeña como asesora de Informática Educativa en la Alcaldía de Baruta desde 1996 hasta la fecha actual. Es profesora en la Universidad Metropolitana, dictando la cátedra de Introducción a la Computación en el nivel de pre-grado.

Su experiencia profesional es la siguiente:

- Asesor académico en el área de informática educativa para el Centro de Investigaciones Culturales y Educativas (CICE). Fecha: 2005-2007.
- Preparadora adscrita al Departamento de Biología y Química en la Cátedra de Ciencias Naturales. Durante el Lapso del 01-04-1998 al 30-05-1999.
- Profesor por hora en el Instituto Politécnico Pestalozzi en las asignaturas de Dibujo Técnico de 7mo y 1ro de Ciencias, y Biología de 9no, en el año escolar 1994-1995.
- Profesora por Hora en el Colegio Nuestra Señora de Fátima en el área de Educación para el Trabajo: Programa de Dibujo Técnico de 7mo y 1ro de Ciencias, en el año escolar 1995-1996.
- Suplente en el Colegio Nuestra Señora de Fátima en el área de Educación para el Trabajo: Programa de Dibujo Técnico de 7mo y 1ro de Ciencias, en el año escolar 1994-1995.

Entre las actividades vinculadas con su formación profesional se cuentan:

- Ponente en el VI Congreso de Investigación y Creación Intelectual en la UNIMET. De la Tesis de Especialista Titulada: Un modelo de aprendizaje contextualizado y colaborativo de embarazo precoz a través de un libro electrónico multimedia.
- Taller de Formación Docente Bolivariano.

-
- Taller “Programación básica y base de datos office”
 - I Encuentro Intermunicipal de Educadores Baruta-Hatillo-Chacao.
 - Curso Flash Mx.
 - Taller “Conocimientos básicos de Internet”.
 - Taller “Del placer al saber. Nivel 1”.
 - Seminario “Luis Beltrán Prieto Figueroa: La magia de las letras en las voces de sus protagonistas”.
 - Facilitadora del I Taller: Estrategias y Herramientas de Office en los proyectos Pedagógicos de Aula”.
 - Participante en el Taller “Estrategias metacognitivas para la lectura y escritura”.
 - Participante en el Taller “Estrategias y Herramientas de Office en los Proyectos Pedagógicos de Aula”.
 - Participante del XVII Encuentro Nacional de Educadores.
 - Participante del Curso: Windows 98, Word-excel-power point- Publisher 2000 e Internet.
 - Participación en el Encuentro Municipal de Informática Educativa “Construyendo el Futuro”.
 - Jurado en el I Festival de Lectura y Escritura en la Alcaldía de Baruta.
 - Participación en el taller de Matemática del Programa de Actualización (PAM), dirigido a docentes de I y II Etapa de Educación Básica.
 - Como Facilitador en el Taller de Word y Excel para los tutores y personal administrativo de las Escuelas de Baruta.
 - Por haber participado en el Taller inducción para la Implantación del programa Papyrus de Reciclaje de Papel.
 - Asistencia al taller “Herramientas prácticas para el manejo de la Hiperactividad de los niños en clase.
 - Certificado por haber asistido al taller de Formación Docente de Juegos Cooperativos en calidad de participantes.
 - Asistencia en Calidad de Participante al XI Encuentro Nacional de Educadores.

- Por haber participado como “Guía Ambientalista en el III Encuentro Ambientalista de Baruta”.
- Asistente al curso de Logo bajo un enfoque Construcccionista, en calidad de participante.

Ha obtenido reconocimientos de la Alcaldía del Municipio Baruta por 10 años de servicio y diversos certificador de evaluación sobresaliente de la labor docente en esa entidad.

Biogramas de los expertos que validaron el cuestionario de cierre para los padres y docentes**RP**

Licenciada en Periodismo, graduada en la Universidad Central de Venezuela en el año 1969. Maestría en Educación a Distancia en la Universidad Nacional Abierta (año 2002).

Actualmente se desempeña como profesora tiempo completo en la Universidad Metropolitana. Dicta las asignaturas procesos de lenguaje y el curso de preparación Lenguaje. Es docente de esta materia desde al año 1989.

Durante los años 1991-1995 fue Directora Fondo Editorial Interfundaciones. También fue asistente de Comunicaciones en la Universidad Metropolitana y Coordinadora de Librerías Infantiles en el Banco del Libro.

Ha realizado diversos talleres de formación permanente, entre los cuales se encuentran: Desarrollo del pensamiento, Solución de problemas, Didáctica de los Procesos Cognitivos, Competencias, etc.

AA

Es Licenciada en Educación graduada en la Universidad Central de Venezuela en el año 2004 con Especialización en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento de la Universidad Metropolitana.

Es Asesora Pedagógica y Diseñadora Instruccional en ARTS Instituto de Computación Gráfica. Se desempeña como profesora en la Universidad José María Vargas en la Especialización de Gerencia Educativa dictando las asignaturas: Comportamiento Organizacional, Curriculum (Teoría y Práctica) y Gerencia y Planificación Estratégica. También administra la asignatura Metodología de la Investigación en la Especialización Desarrollo del Niño bajo régimen semi-presencial y basadas en plataformas E-learning.

Es gerente en la empresa Aldea Educativa. Sus principales funciones son:

- Dirección, soporte y producción de contenido educativo para web bajo plataformas E-learning
- Preparación de entrenamientos para docentes en el manejo de tecnología
- Atención personalizada en el mantenimiento de los portales:
www.aldeaeducativa.com www.simoneduca.com www.aldeae.net,
www.acr.e12.ve , www.clarethatillo.e12.ve,
www.cristorey.e12.ve, www.cma.e12.ve, www.astv.edu.ve
<http://www.ceimi.com.ve> <http://www.chacaojuvenil.net>,
www.divinopastor.edu.ve, www.preescolartec.com
www.colegiosanagustin.com.ve , www.csac.edu.ve, www.valleabierto.edu.ve,
<http://www.losakawaios.com/default.asp>, <http://www.englishforkids.com.ve>
<http://www.preescolartec.com>, <http://www.espaciofamiliar.net>,
<http://aula.aldeae.com/>, <http://www.mkingenieria.com>,
<http://www.sagittravel.com>,
<http://www.cslc.e12.ve/>, <http://stafe.aldeae.com/>, <http://www.clubmonteclaro.com/>
www.maesttrashop.com, <http://www.imagoconsultores.com/>, <http://www.colegioaristidesrojas.edu.ve/>, www.aw.edu.ve, <http://www.tomatis.com.ve/>

www.repaveca.com.ve, <http://www.cuadracontigo.com/> ,

<http://www.editorialtelevisa.com.ve/>

- Aplicación en el portal educativo www.simoneduca.com.ve de estrategias pedagógicas vinculadas con la interdisciplinariedad de las áreas de Educación Básica y los ejes transversales del currículo Básico Nacional.
- Edición de contenido educativo para web (2da etapa de Educación Básica) en el proyecto www.simoneduca.com.ve . Adiestramiento, dirección y supervisión de equipos de trabajo. Participación en el alcance de los principales objetivos comunicacionales a nuestros portales educativos. Participación en la conceptualización y diagramación de portales educativos.

Su nivel de experticia está relacionado con las siguientes áreas:

- Desarrollo de sistemas E-learning para el área de capacitación docente en el manejo de tecnologías aplicadas a la educación: correo, aulas virtuales, comunidades virtuales, internet en la práctica pedagógica y actividades interactivas basadas en software libre.
- Manejo de Software propietario o libre: Uso Extenso de PC. Windows. Internet. Microsoft Office: Office, Power Point, Excel, Access. Manejo de Fireworks, FrontPage, Dreamweaver, Wiki, Weblog, Base de datos en Joomla y Mambo, desarrollo de actividades interactivas en HotPotatoes, Ardora y Lektor, 3dsMax.
- Dirección, soporte y producción de contenido educativo para web: artículos, temas de actualidad, información institucional.
- Conocimiento analítico vinculado con la conceptualización y diagramación de portales educativos.
- Adiestramiento, dirección y supervisión de equipos de trabajo (empleados, docentes, alumnos)

MS

Arquitecta graduada en la Universidad Simón Bolívar en el año 2001. Especialista en Informática Educativa, egresada de esta casa de estudios.

Actualmente en tesis doctoral en la Universidad de Barcelona, España. Su tema de investigación es “Funciones de la imagen digital en la educación”

Es profesor Asociado a tiempo integral, adscrito al Departamento de Diseño, Arquitectura y Artes Plásticas de la Universidad Simón Bolívar. También es coordinadora Académica de la Dirección de Servicios Multimedia.

Desde el año 2002 es profesor invitado para dictar un curso el Programa Modular de Tecnología Instruccional y en la Especialización en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento de la Universidad Metropolitana.

Durante los años 1994 y 1007 fue profesora invitada para dictar distintos cursos en la Facultad de Educación de la Universidad José María Vargas.

Ha obtenido las siguientes becas, premios y distinciones:

- Beca con el Programa de Cooperación Interuniversitaria en su fase AL/E 2000 de la Universidad de Vigo. Galicia – España durante los días 24 de enero / 28 de febrero del 2000.
- Premio Italia para las Artes 2005: Selección de la obra ‘con-texturas’ para ser expuesta al público y realizar la premiación final.
- Premio Bienal a las mejores innovaciones en la enseñanza mediada por las tecnologías de la información y comunicación 2007 de la Universidad Simón Bolívar. El arte de la impresión. Material Multimedia Educativo

Ha sido tutora de diversas tesis, entre cuyos títulos se cuentan:

- Ver en Caracas.

- Diseño de un espacio virtual como soporte del tema de creatividad para la asignatura desarrollo de competencias personales de la Universidad Metropolitana.
- El Arte de la impresión destinada a la enseñanza de las técnicas gráficas en adolescentes, Diseño de un entorno virtual para el aprendizaje de las competencias conversacionales orientadas al cliente en una institución financiera.
- Museo virtual didáctico para la casa-museo Dimitrios Demu”.
- Incorporación de estrategias instruccionales para incentivar el aprendizaje colaborativo en la asignatura virtual Fundamentos de Administración I.
- Análisis de la estructuración multimedia del curso virtual Inglés 1.
- Diseño de una unidad instruccional para el curso virtual de matemática de la carrera Organización Empresarial

Ha participado en diversidad de Congresos, entre los que se cuentan: XI Congreso Internacional de Ingeniería Gráfica de la Universidad de la Rioja, II Congreso Iberoamericano de Expresión Gráfica en Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Salta, I Conferencia sobre aplicación de computadoras en Arquitectura en Universidad Central de Venezuela, 11th. Design Tools and Methods in Industrial Engineering en la Universidad de Palermo, I Congreso Internacional: Retos de la Alfabetización tecnológica en un mundo de Red en Cáceres-España, EDUWEB en la Universidad de Carabobo, IV Congreso Multimedia Educativo de la Universidad de Barcelona, I Congreso Multidisciplinario sobre diseño, evaluación y descripción de contenidos educativos reutilizables de la Universidad Alcalá de Henares, EDUTEC en la Universidad de Barcelona, V Congreso Multimedia Educativo Universidad de Barcelona, Virtual Educa 2008, Images of Virtuality: Conceptualization and Application in Everyday Life en Atenas-Grecia.

Algunas de sus publicaciones son las siguientes:

- Creatividad Lógica: Un juego de la abstracción
- Un sistema abierto para la creación de contenidos digitales
- La estructuración multimedia de mensajes instructivos y la comprensión de libros electrónicos: una experiencia con la asignatura Pedagogía de la formación a distancia de la Universidad de Barcelona.
- Objects in mirror are closer than they appear: Una breve reflexión sobre las pantallas instruccionales y una propuesta metodológica para la escritura de la imagen digital.

SH

Licenciada en Educación, Mención Física y Matemática, graduada el año 1977 en la Universidad Católica Andrés Bello. En 1981, se graduó en el Master of Arts in Education de la University of California, Berkeley, Estados Unidos.

Actualmente es profesora de la Universidad Metropolitana. Participa en los siguientes cursos:

Decanato de Postgrado e Investigación:

- *Curso Virtual Taller Trabajo de Grado*
- *Estadística. Ciclo Formación Gerencial Postgrado*

Facultad de Ciencias Administrativas – FACES

- *Profesor Asesor para Trabajo de Grado. Coordinación Metodología de la Investigación*

Facultad de Ciencias Jurídicas: Escuelas de Estudios Liberales y Derecho

- *Taller de Técnicas de Investigación*

CENDECO: Centro de Extensión, Desarrollo Ejecutivo y Asesoría Organizacional

- *Facilitador Cursos Estadística para Banco Mercantil*

También ha dictado las siguientes asignaturas en la Unimet:

- *Curso Virtual Trabajo de Grado I. Maestría Administración Mención Mercadeo.*
- *Seminario Metodología de la Investigación. Especialización Tecnología Aprendizaje y Conocimiento*
- *Curso Virtual Trabajo Especial de Grado I. Especializaciones Finanzas y Negocios Internacionales*
- *Curso Virtual Seminario Investigación*

- *Talleres de Orientación Metodológica para la elaboración del Trabajo Especial de Grado a nivel de Maestría y Especializaciones.* Modalidad Presencial, Semipresencial y Virtual.
- *Teoría del Comportamiento Organizacional* para la Facultad de Ciencias Administrativas
- Cofacilitador Curso Virtual de Estadística

Se ha desempeñado como profesora en la Universidad Católica Andrés Bello dictando la asignatura Estadística I.

Durante el año 2004 asumió la Coordinación de Tesis de Grado de la Universidad Metropolitana.

Su experiencia laboral está relacionada con las siguientes empresas:

- *Vicepresidente de Recursos Humanos* del Grupo de Empresas NORVALBANK, Banco Universal; NORVAL CASA DE BOLSA y NORVAL SOCIEDAD ADMINISTRADORA C.A. (Anteriormente BANCO NOROCO C.A. y empresas FINANTRUST C.A.; CAPITALS NOROCO. C.A.; NORDIT S.A.; NOROCO SOCIEDAD ADMINISTRADORA C.A.)
- INTEVEP S.A., Centro de Investigación y Apoyo Tecnológico de Petróleos de Venezuela
- *Administrador Integral de Recursos Humanos. Asignado a Lagoven. Proyecto Intesa.*
- *Asesor Integral de Recursos Humanos.* Gerencia General de Apoyo Funcional
- *Supervisor Integral de Recursos Humanos.* Gerencia General de Exploración y Producción.

Posee un amplio Adiestramiento en Diseños Curriculares y Formación Gerencial y otras áreas de RRHH, manejo de plataforma Platum Unimet y modelo educativo ACAD.

En los años 1979-1981 fue Becario Fundación Gran Mariscal de Ayacucho

Baxter Block Scholarship National Honor and Professional Association in Education. UC Berkeley 1981

EP

En el año 1980 obtuvo el título de Ingeniería en Computación en la Universidad Simón Bolívar. Especialista en Informática Educativa, graduada en la Universidad Simón Bolívar en el año 2000. Diplomado en Competencias Docentes, Instituto Tecnológico de Monterrey, México.

Obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados (DEA) en “Didáctica y Organización de Instituciones Educativas” (año 2005). Doctorado en “Didáctica y Organización de Instituciones Educativas” con la Universidad de Sevilla, graduada en el año 2007.

Es profesora Titular de la Universidad Metropolitana. Desde el año 1999 es Jefe del Departamento de Programación y Tecnología Educativa. En el año 2008 fue decano encargada de la Facultad de Ciencias y Artes. Desde septiembre de 2008 se desempeña como directora de postgrado para el área de Ciencias y Humanidades.

Es miembro del Grupo de Investigación en Tecnología Educativa de la Unimet. Miembro de la Red de Investigación conjunta entre la Universidad del País Vasco – Universidad de Sevilla – Universidad Metropolitana, en el área de “Práctica educativa e investigación en Web 2.0 y entornos virtuales de aprendizaje”.

Miembro de la Comisión asesora de Investigación de la Unimet. Pertenece al Comité editorial de la Revista ANALES de la Universidad Metropolitana.

Miembro del Comité de Redacción de la Revista PixelBit, Revista de Medios y Educación, Universidad de Sevilla España.

Miembro fundador de la Red sobre Conocimiento Libre y Educación. CLED.
<http://www.cled.org.ve>

FR

Doctor en Educación (UNESR). Master of Education in Curriculum and Instruction (Penn State University). Estudios de Postgrado en Educación Superior Universitaria (USB) y Postgrado de Psicología (USB). Profesor de Biología y Química (IPC). Profesor Titular (jubilado) del Departamento de Ciencia y Tecnología del Comportamiento, Universidad Simón Bolívar. Programa de Promoción al Investigador (PPI), Nivel II. Profesor de Postgrado en la Maestría en Educación Superior Universitaria y de la Especialización en Informática Educativa (USB); en la Maestría en Educación Superior Universitaria (UCV); en la Especialización en de Tecnología de la Computación en Educación (Universidad de Carabobo); en la Especialización en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento (UNIMET); en la Especialización en Telemática e Informática en Educación a Distancia (Universidad Nacional Abierta).

Área de investigación: Comprensión de la lectura; Teorías y Procesos de aprendizaje; Informática y aprendizaje; Tecnologías de la información y de la comunicación en Educación.

Es autor de numerosas publicaciones arbitradas e indexadas. Ha asistido a numerosos eventos con ponencias arbitradas a nivel nacional e internacionales Tutor de trabajos de grado (Maestría y Especialización). Ha sido Director de División de Ciencias Sociales y Humanidades (USB); Coordinador del Ciclo de Iniciación Universitaria (USB); Jefe del Departamento de Ciencia y Tecnología del Comportamiento (USB); Coordinador del postgrado de Informática educativa (USB); Coordinador del Ciclo Básico (Ciencias Sociales y Humanidades, USB); Director de la Unidad de Medios Audiovisuales (USB).

Asignaturas dictadas en los últimos cinco años a nivel de postgrado: Teorías de Enseñanza y de aprendizaje, Metodología de la Investigación, Seminario de trabajo de Grado, Estadística en Educación. Dirección de trabajos de grado. Miembro del comité editorial y árbitro de diferentes revistas en Ciencias Sociales; de jurados de varios premios universitarios de universidades nacionales. Árbitro para la acreditación de Programas de Postgrado (CCNPG, CNU).

ANEXO 8

GUÍA DE VALIDACIÓN

Anexo 8. Guía de validación

Carta de presentación de la guía de validación



UNIVERSIDAD
METROPOLITANA
RIF J-00065477-8

Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Estimado profesor.

La guía que le presento a continuación pretende validar los cuestionarios que serán usados durante la aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/home> diseñado para reforzar las habilidades de lectura y escritura de niños entre seis y siete años. Esto forma parte de los Estudios de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla, del cual actualmente me encuentro realizando la Tesis Doctoral.

Para realizar el proceso de validación de los instrumentos se utilizará una guía de evaluación que permitirá conocer la apreciación de los expertos en cuanto a la estructura y características de los cuestionarios.

La dirección Web de la **guía de validación** es:

https://docs.google.com/forms/d/1iJV21TiOLtxlDMN6N9djBoZvRw9cQ4yV8G3aeslHM_I/viewform

Los instrumentos a evaluar son los siguientes:

Cuestionario diagnóstico:

https://dl.dropboxusercontent.com/u/28277500/Tesis/cuestionario_diagnostico_ninos.pdf

Será aplicado de forma impresa a 63 niños cursantes de primer grado en una institución privada de Caracas.

Cuestionario de cierre para los padres:

https://dl.dropboxusercontent.com/u/28277500/Tesis/cuestionario_cierre_padres.pdf

Será aplicado de forma impresa a los padres de 63 niños cursantes de primer grado en una institución privada de Caracas.

Cuestionario de cierre para los docentes:

https://dl.dropboxusercontent.com/u/28277500/Tesis/cuestionario_cierre_docentes.pdf

Será aplicado de forma impresa a los docentes de aula y de informática de 63 niños cursantes de primer grado en una institución privada de Caracas.

Una vez obtenidos los resultados se harán los ajustes a los cuestionarios de evaluación y procederá a la aplicación de los instrumentos.

Quedo a la orden para cualquier consulta.

De antemano, muchas gracias por su colaboración.

Atentamente,

Milagros Briceño

mbriceno@unimet.edu.ve

Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET

Guía de validación



Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
DOCTORADO EN DIDACTICA Y
ORGANIZACIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

GUÍA DE VALIDACIÓN

Datos Generales del Programa

Título del material: Entorno "Andrés quiere una mascota"

Dirección URL: <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/home>

Autores / responsables: Prof. Milagros Briceño mbriceno@unimet.edu.ve

Nivel para el cual se desarrolló el material: I Etapa de Educación Básica

Objetivos del material propuesto:

El entorno multimedia pretende facilitar en el niño la consolidación del proceso de lectura y escritura a través de la revisión de un cuento donde se integran estrategias pedagógicas sustentadas en el enfoque sociocultural de Vygotsky, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Instrucciones:

A continuación se presentan las direcciones de lo(s) instrumento(s) a evaluar:

Cuestionario diagnóstico:

https://dl.dropboxusercontent.com/u/28277500/Tesis/cuestionario_diagnostico_ninos.pdf

Cuestionario de cierre para los padres:

https://dl.dropboxusercontent.com/u/28277500/Tesis/cuestionario_cierre_padres.pdf

Cuestionario de cierre para los docentes:

https://dl.dropboxusercontent.com/u/28277500/Tesis/cuestionario_cierre_docentes.pdf

Las siguientes preguntas pretenden ser sólo una guía para ayudarlo a dejar por escrito, de una forma rápida, el resultado de su evaluación.

Siéntase en total libertad de añadir cualquier otro comentario u observación que considere pertinente y que no encuentre en esta ayuda.

Nombre del Evaluador: _____

Fecha de la Evaluación: _____

Preguntas de los instrumentos

	Si	No
Las preguntas están dispuestas en orden lógico		
La redacción de las preguntas permite que se entiendan con facilidad		
De acuerdo a la redacción de las preguntas, estas son repetitivas		
Las preguntas poseen un lenguaje muy técnico		
¿Modificaría alguna de las preguntas?		
¿Añadiría alguna pregunta?		
¿Quitaría alguna pregunta?		
El diseño de las preguntas ayudará a obtener la información buscada		

Escala e indicadores

	Si	No
Con relación a la escala utilizada, ¿cree usted que es la adecuada para la información que se pretende obtener?		
Con relación a los indicadores, en cada uno de ellos, las preguntas son suficientes		

Los indicadores están dispuestos en orden lógico		
--	--	--

Evaluación General

Esta sección permite establecer su percepción general los instrumentos y añadir cualquier información que considere no se evaluó a cabalidad en las secciones anteriores

Por favor exprese su apreciación general de los cuestionarios a utilizar durante la aplicación del entorno "Andrés quiere una mascota".

ANEXO 9

CARTAS DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Anexo 9. Cartas de presentación del proyecto



Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 23 de abril de 2013

Estimado director Colegio Don Bosco:

Reciba un cordial saludo.

La finalidad de la presente carta es solicitar su autorización para la aplicación de un proyecto de refuerzo de la lectura escritura en el primer grado de Educación Primaria. Dicho proyecto forma parte de una investigación del programa de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla - España en conjunto con la Universidad Metropolitana -Venezuela.

El proyecto consiste en la aplicación en el aula del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>, el cual es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El producto está concebido para ser utilizado en las clases de Informática, reforzando los contenidos trabajados por la maestra de aula y brindando un conjunto de orientaciones para el trabajo en casa con los padres y representantes.

En el documento anexo se encuentra la descripción del proceso de aplicación en cuanto a duración, planificación, actividades a realizar tanto en el colegio como en casa.

La información obtenida a través de los instrumentos de observación, registro, entrevistas y cuestionarios serán utilizados sólo para fines investigativos, manteniendo la confidencialidad de los datos de las personas involucradas, tanto docentes como niños y representantes.

Mucho le agradecería sea notificada la aceptación de que su institución participe en este proyecto de investigación.

De antemano, muchas gracias por su receptividad y colaboración.

Milagros Briceño
0416 5419612 /0212 2403629
mbriceno@unimet.edu.ve
Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET



Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 23 de abril de 2013

Estimada Coordinadora de Educación Primaria del Colegio Don Bosco:

Reciba un cordial saludo.

La finalidad de la presente carta es solicitar su apoyo para la aplicación de un proyecto de refuerzo de la lectura escritura en el primer grado de Educación Primaria. Dicho proyecto forma parte de una investigación del programa de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla - España en conjunto con la Universidad Metropolitana - Venezuela.

El proyecto consiste en la aplicación en el aula del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>, el cual es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El producto está concebido para ser utilizado en las clases de Informática, reforzando los contenidos trabajados por la maestra de aula y brindando un conjunto de orientaciones para el trabajo en casa con los padres y representantes.

En el documento anexo se encuentra la descripción del proceso de aplicación en cuanto a duración, planificación, actividades a realizar tanto en el colegio como en casa.

La información obtenida a través de los instrumentos de observación, registro, entrevistas y cuestionarios serán utilizados sólo para fines investigativos, manteniendo la confidencialidad de los datos de las personas involucradas, tanto docentes como niños y representantes.

Mucho le agradecería sea notificada la aceptación de participar en este proyecto de investigación.

De antemano, muchas gracias por su receptividad y colaboración.

Milagros Briceño
0416 5419612 /0212 2403629
mbriceno@unimet.edu.ve

Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET



Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 23 de abril de 2013

Estimada docente de primer grado del Colegio Don Bosco:

Reciba un cordial saludo.

La finalidad de la presente carta es solicitar su apoyo para la aplicación de un proyecto de refuerzo de la lectura escritura en el primer grado de Educación Primaria. Dicho proyecto forma parte de una investigación del programa de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla - España en conjunto con la Universidad Metropolitana - Venezuela.

El proyecto consiste en la aplicación en el aula del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>, el cual es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El producto está concebido para ser utilizado en las clases de Informática, reforzando los contenidos trabajados por la maestra de aula y brindando un conjunto de orientaciones para el trabajo en casa con los padres y representantes.

En el documento anexo se encuentra la descripción del proceso de aplicación en cuanto a duración, planificación, actividades a realizar tanto en el colegio como en casa.

La información obtenida a través de los instrumentos de observación, registro, entrevistas y cuestionarios serán utilizados sólo para fines investigativos, manteniendo la confidencialidad de los datos de las personas involucradas, tanto docentes como niños y representantes.

Mucho le agradecería sea notificada la aceptación de participar en este proyecto de investigación.

De antemano, muchas gracias por su receptividad y colaboración.

Milagros Briceño

0416 5419612 /0212 2403629

mbriceno@unimet.edu.ve

Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET



Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 23 de abril de 2013

Estimada docente de primer grado del Colegio Don Bosco:

Reciba un cordial saludo.

La finalidad de la presente carta es solicitar su apoyo para la aplicación de un proyecto de refuerzo de la lectura escritura en el primer grado de Educación Primaria. Dicho proyecto forma parte de una investigación del programa de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla - España en conjunto con la Universidad Metropolitana - Venezuela.

El proyecto consiste en la aplicación en el aula del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>, el cual es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El producto está concebido para ser utilizado en las clases de Informática, reforzando los contenidos trabajados por la maestra de aula y brindando un conjunto de orientaciones para el trabajo en casa con los padres y representantes.

En el documento anexo se encuentra la descripción del proceso de aplicación en cuanto a duración, planificación, actividades a realizar tanto en el colegio como en casa.

La información obtenida a través de los instrumentos de observación, registro, entrevistas y cuestionarios serán utilizados sólo para fines investigativos, manteniendo la confidencialidad de los datos de las personas involucradas, tanto docentes como niños y representantes.

Mucho le agradecería sea notificada la aceptación de participar en este proyecto de investigación.

De antemano, muchas gracias por su receptividad y colaboración.

Milagros Briceño
0416 5419612 /0212 2403629
mbriceno@unimet.edu.ve

Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET



Facultad de Ciencias y Artes
Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 23 de abril de 2013

Estimadas docentes de Informática del Colegio Don Bosco:

Reciba un cordial saludo.

La finalidad de la presente carta es solicitar su apoyo para la aplicación de un proyecto de refuerzo de la lectura escritura en el primer grado de Educación Primaria. Dicho proyecto forma parte de una investigación del programa de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla - España en conjunto con la Universidad Metropolitana - Venezuela.

El proyecto consiste en la aplicación en el aula del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>, el cual es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El producto está concebido para ser utilizado en las clases de Informática, reforzando los contenidos trabajados por la maestra de aula y brindando un conjunto de orientaciones para el trabajo en casa con los padres y representantes.

En el documento anexo se encuentra la descripción del proceso de aplicación en cuanto a duración, planificación, actividades a realizar tanto en el colegio como en casa.

La información obtenida a través de los instrumentos de observación, registro, entrevistas y cuestionarios serán utilizados sólo para fines investigativos, manteniendo la confidencialidad de los datos de las personas involucradas, tanto docentes como niños y representantes.

Mucho le agradecería sea notificada la aceptación de participar en este proyecto de investigación.

De antemano, muchas gracias por su receptividad y colaboración.

Milagros Briceño

0416 5419612 /0212 2403629

mbriceno@unimet.edu.ve

Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET



Facultad de Ciencias y Artes

Departamento de Programación y Tecnología Educativa

Caracas, 17 de mayo de 2013

Estimado padre y representante de primer grado del Colegio Don Bosco:

Reciba un cordial saludo.

La finalidad de la presente carta es solicitar su apoyo para la aplicación de un proyecto de refuerzo de la lectura escritura en el primer grado de Educación Primaria. Dicho proyecto forma parte de una investigación del programa de Doctorado en “Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas” en la Universidad de Sevilla - España en conjunto con la Universidad Metropolitana -Venezuela.

El proyecto consiste en la aplicación en el aula y en el hogar del entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>, el cual es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El producto está concebido para ser utilizado en las clases de Informática, reforzando los contenidos trabajados por la maestra de aula y brindando un conjunto de orientaciones para el trabajo en casa con los padres y representantes. Es muy importante que el lunes 20 los niños lleven a las clases de Informática unos audífonos para realizar las actividades planificadas de refuerzo de la lectoescritura.

En el documento anexo se encuentra la descripción del proceso de aplicación en cuanto a duración, planificación, actividades a realizar tanto en el colegio como en casa.

La información obtenida a través de los instrumentos de observación, registro, entrevistas y cuestionarios serán utilizados sólo para fines investigativos, manteniendo la confidencialidad de los datos de las personas involucradas, tanto docentes como niños y representantes.

Mucho le agradecería sea notificada la aceptación de participar en este proyecto de investigación. De antemano, muchas gracias por su receptividad y colaboración.

Milagros Briceño mbriceno@unimet.edu.ve

0416 5419612 /0212 2403629

Dpto. Programación y Tecnología Educativa UNIMET

Yo _____ CI _____ representante de _____ del salón 1º grado _____ he recibido la guía de recomendaciones de la investigación doctoral de aplicación del Entorno “Andrés quiere una mascota”.

Caracas, _____ de _____ de 2013

ANEXO 10

RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS Y GUÍA GENERAL DE APLICACIÓN

Anexo 10. Recomendaciones pedagógicas y guía general de aplicación

Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0 “Andrés quiere una mascota”

En el siguiente apartado se estructura la guía de recomendaciones pedagógicas, dirigidas a los padres, docentes y maestros que acompañan a los niños en el manejo de la aplicación.

1. Presentación

El entorno multimedia “Andrés quiere una mascota” <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/> es un espacio multimedia diseñado para niños entre seis y siete años que iniciándose en las habilidades de lectura y escritura requieren del apoyo de sus padres y maestros para consolidar estos procesos.

El recurso tiene por objetivo general:

Facilitar en el niño de primer grado la consolidación del proceso de la lectura y escritura a través de la revisión de un cuento donde se integran estrategias pedagógicas sustentadas en el enfoque sociocultural de Vygotsky, la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, estas estrategias permitirán al niño la práctica de las habilidades de leer y escribir.

A través de un cuento se desarrollarán diversas actividades vinculadas con contenidos de las áreas académicas del primer grado. La selección del recurso literario del cuento se apoya en que este tipo de textos puede integrarse a todas las áreas del currículo, siempre y cuando aborde una temática significativa para el lector.

El niño es el principal protagonista del cuento, él interpreta el contenido presentado y lo relaciona con experiencias vividas. El adulto se convierte en el mediador de este proceso. El recurso ha sido diseñado para ser utilizado junto a un adulto que medie entre el niño y el texto en pantalla, guíe los primeros intentos de manejar la aplicación. Este acompañamiento permite observar los progresos del niño en los procesos de lectura y escritura.

El docente puede utilizar el entorno como parte de un Proyecto Pedagógico de Aula, como complemento de los contenidos abordados en clase, en respuesta a la solicitud de los alumnos por conversar aspectos referidos a la temática abordada en el cuento.

Las actividades del recurso se desarrollan en conjunto con las clases de Informática o en compañía de los padres. Éstas pueden ser reestructuradas en función de diversos factores: intereses de los niños, planificación del docente, tiempo disponible, entre otras; o incorporar otras estrategias pedagógicas a las ya propuestas en el entorno.

El diseño de “Andrés quiere una mascota” está estructurado lógicamente en función de los bloques de contenidos, ejes transversales y competencias establecidas en el currículo básico nacional. Pretende motivar la interacción con otros a la par que se construye un aprendizaje significativo

2. Destinatarios

Esta propuesta pedagógica está dirigida a niños de primer grado de Educación Básica, cuyas edades oscilan entre seis y siete años, con conocimientos mínimos de cómo usar una computadora (manejo del ratón, uso del teclado). Los niños de este nivel están iniciados en los procesos de lectura y escritura.

Además de los niños, la propuesta se dirige a los maestros de aula, docentes del área de computación y los padres; estos adultos tienen la responsabilidad de guiar a los niños en el manejo de la aplicación y el desarrollo de las actividades.

3. Contenidos del recurso

Se abordan todas las áreas académicas debido a que leer y escribir no son habilidades para desarrollar exclusivamente en el área de Lengua, sino que están inmersas en las demás asignaturas del currículo y a través de un núcleo común (en este caso el cuento “Andrés quiere una mascota”) se integran entre sí para trabajar de manera conjunta los diversos contenidos y ejes transversales seleccionados en función de proporcionar un aprendizaje significativo. Los contenidos abordados en el recurso se pueden observar en la siguiente figura:

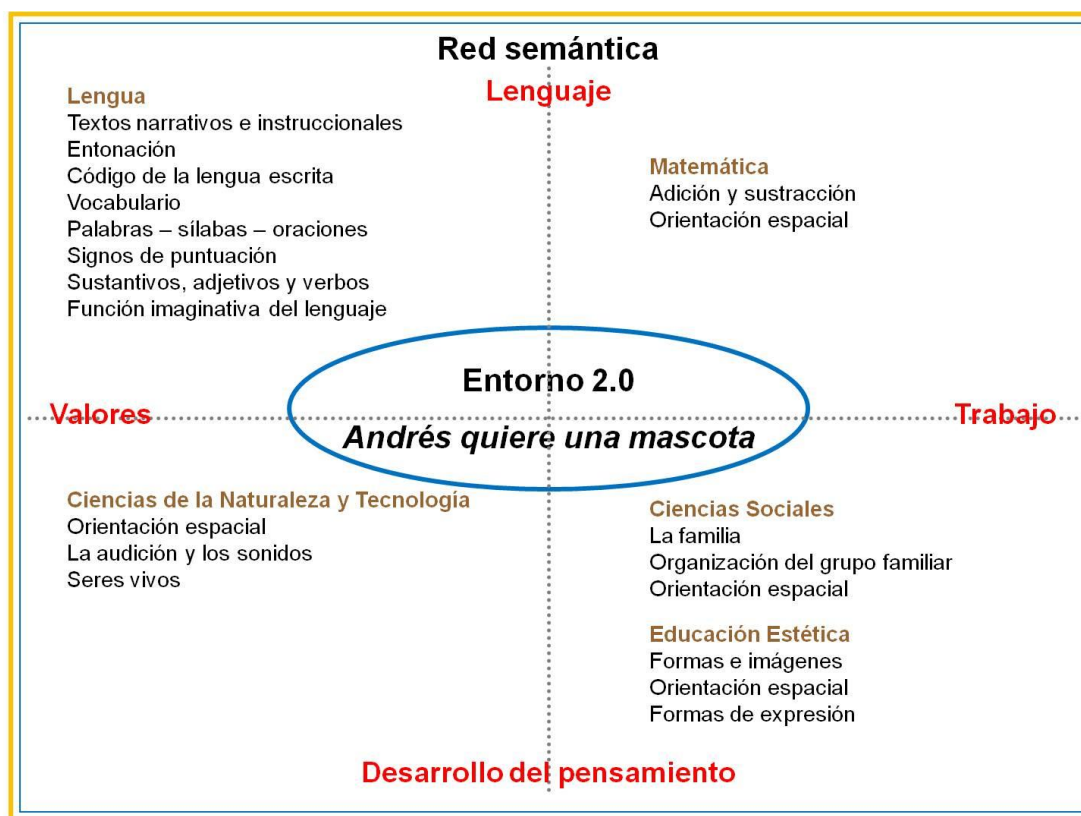


Figura 1. Red semántica
Fuente: Elaboración propia

4. Estrategias pedagógicas y de evaluación de los aprendizajes

Las estrategias pedagógicas constituyen la visión práctica de las investigaciones presentadas en el marco teórico de la investigación. En ellas se integran las concepciones acerca de cómo los niños aprenden a leer y escribir y los planteamientos que se derivan del

enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la teorías de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Las estrategias en esta propuesta son el centro de la acción pedagógica. Ellas promueven el aprendizaje de la lectura y escritura de acuerdo a las fases correspondientes a niños entre seis y siete años. Además permiten la adquisición de aprendizajes en un contexto significativo donde se integran los conocimientos previos con la nueva información y el alumno puede interactuar con otros para desarrollar al máximo sus potencialidades.

Debido a que el enfoque sociocultural de Vygotsky, enfatiza en la interacción social para lograr el aprendizaje, algunas de las estrategias pedagógicas propician la relación del niño con otros niños, maestros y padres. Los maestros y padres le ofrecen al infante el andamiaje necesario para hacer uso de los materiales instruccionales presentados y lograr la realización de las actividades propuestas mientras lee el cuento y una vez finalizada la lectura del mismo. Con otros niños se promueve un ambiente de colaboración, donde el conocimiento de uno es puesto al servicio de todos.

A través de las estrategias se busca que el niño emplee de manera adecuada la lengua oral y escrita, esto en concordancia con lo establecido en el currículo básico nacional donde se plantea una enseñanza basada en los intereses y necesidades del niño. Las actividades promueven la reflexión y concientización de la importancia de la lectura y la escritura para la vida cotidiana; por ello, en algunas páginas del libro, se formulan preguntas abiertas que invitan al niño a pensar en torno a lo que significa leer y escribir.

Tomando en cuenta los aportes de Ausubel, el niño es considerado un sujeto activo que influye en su aprendizaje. Por esta razón, las estrategias pedagógicas propuestas parten de los conocimientos previos y se pueden reestructurar de acuerdo a las expectativas de los niños, para así lograr un aprendizaje significativo e integral (Fracá, 2003⁵).

⁵ Fraca, L. (2003). *Pedagogía Integradora en el aula*. Los libros de El Nacional. Caracas, Venezuela: Editorial CEC.

Las diversas actividades propuestas en el entorno enfatizan en el desarrollo de las múltiples inteligencias que se pueden encontrar en el aula de clases, como lo señala Gardner es motivar al niño a hacer uso de todas las capacidades que posee para la resolución de problemas y la adquisición de nuevos aprendizajes.

De forma general, las estrategias pedagógicas propuestas para desarrollar a lo largo del entorno son las siguientes:

- a) Aprendiendo a leer y escribir
- b) Para escribir también hay normas
- c) Sigo instrucciones
- d) También eres autor
- e) Muchas tareas que nos ayudan a leer y escribir
- f) Resolviendo problemas
- g) Tengo una familia
- h) Ubicándome en el espacio
- i) Leo y escribo junto a mis padres

Las estrategias de evaluación de los aprendizajes tienen por finalidad mediar entre lo que el niño sabe y los niveles de conocimientos alcanzados. Estas refuerzan el aprendizaje de la lectura y escritura por medio de los bloques de contenidos seleccionados de acuerdo a la temática del cuento “Andrés quiere una mascota”.

Entre los anexos se encuentra el guión instruccional que muestra las estrategias y cómo se desarrollan en cada página del entorno.

A continuación se presenta una tabla que guía el proceso de aplicación de las estrategias pedagógicas tanto en el colegio como en el hogar.

Tabla 1. Guía de aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota”

Sesión/ Semana	Duración	Espacio de aplicación	Páginas del entorno	Estrategias pedagógicas
Sesión 1 Semana 1 13 al 17 mayo	15 minutos	Salón de clases		Presentación del proyecto a los niños: En una reunión de grupo el docente converse con los niños sobre la inclusión del entorno “Andrés quiere una mascota” como espacio para el desarrollo de la lectura y escritura. Se permita a los niños dar sus opiniones, comentarios, y sugerencias con respecto a la presentación de esta estrategia de aprendizaje.
Sesión 2 Semana 1 13 al 17 mayo	60 minutos	Salón de clases		Aplicar a los niños un cuestionario diagnóstico que tiene como propósito realizar un acercamiento al nivel de los niños en cuanto a los procesos de lectura y escritura y conocer el uso que hace del niño de la computadora. Previo a la aplicación se motivará a los niños a realizar el cuestionario, el cual no tiene calificación sino que permite que ellos demuestren sus conocimientos acerca de los planteamientos formulados.
Sesión 3 Semana 2 20 al 24 mayo	90 minutos	Salón de computación	Principal Bienvenida Páginas 1, 2, 3, 4 y 5	Para desarrollar las actividades en el salón de Informática los niños requieren de audífonos para escuchar las instrucciones orales que aparecen en el entorno. Necesitamos la colaboración de los padres y representantes de enviar los audífonos el día que les corresponde Informática de acuerdo a su horario de clases. h) Presentación del entorno “Andrés quiere una mascota”: mostrar la página “Principal”. i) Leer juntos la página “Bienvenida”, permitir que cada niño exprese la

				<p>respuesta a la pregunta formulada.</p> <p>j) Lectura individual de la página 1</p> <p>k) Lectura guiada de la página 2, permitir a los niños expresar sus respuestas de los dos planteamientos formulados.</p> <p>l) Lectura guiada de la página 3, permitir a los niños expresar sus respuestas de primer planteamiento formulado. La segunda actividad de esta página puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos.</p> <p>m) Lectura guiada de la página 4, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p> <p>n) Lectura individual de la página 5.</p>
<p>Sesión 4</p> <p>Semana 2</p> <p>20 al 24 mayo</p>	45 minutos	Hogar	<p>Presentación</p> <p>Páginas 6, 7, 8 y 9</p>	<p>Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares.</p> <p>e) Presentación del entorno “Andrés quiere una mascota”: mostrar la página “Presentación”</p> <p>f) Lectura guiada de la página 6, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos.</p> <p>g) Lectura guiada de la página 7, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p> <p>h) Lectura guiada de la página 8, permitir que cada niño exprese la respuesta a la pregunta formulada.</p> <p>i) Lectura guiada de la página 9, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p> <p>j) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar</p>

				juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer.
Sesión 5 Semana 3 27 al 31 de mayo	45 minutos	Salón de computación	10, 11, 12 y 13	<p>Para desarrollar las actividades en el salón de Informática los niños requieren de audífonos para escuchar las instrucciones orales que aparecen en el entorno. Necesitamos la colaboración de los padres y representantes de enviar los audífonos el día que les corresponde Informática de acuerdo a su horario de clases.</p> <p>d) Lectura guiada de la página 10, permitir al niño expresar la respuesta a la pregunta formulada.</p> <p>e) Lectura guiada de la página 11, permitir al niño realizar las actividades propuestas</p> <p>f) Lectura guiada de la página 12, la actividad pueden ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p> <p>g) Lectura guiada de la página 13, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p>
Sesión 6 Semana 3 27 al 31 de mayo	45 minutos	Hogar	14, 15, 16, 17 y 18	<p>Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares.</p> <p>a) Lectura guiada de la página 14, permitir al niño que exprese la respuesta a la pregunta formulada</p> <p>b) Lectura guiada de la página 15, permitir al niño realizar las actividades propuestas</p> <p>c) Lectura guiada de la página 16, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra</p>

				<p>en los anexos</p> <p>d) Lectura guiada de la página 17, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p> <p>e) Lectura guiada de la página 18, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p> <p>f) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer. Esta estrategia permite que al niño y al adulto analizar cómo lee para detectar las fortalezas y las dificultades del proceso y orientar un mejor aprovechamiento de esta habilidad.</p>
<p>Sesión 7</p> <p>Semana 4</p> <p>3 al 7 junio</p>	45 minutos	Salón de computación	19, 20, 21 y 22	<p>Para desarrollar las actividades en el salón de Informática los niños requieren de audífonos para escuchar las instrucciones orales que aparecen en el entorno. Necesitamos la colaboración de los padres y representantes de enviar los audífonos el día que les corresponde Informática de acuerdo a su horario de clases.</p> <p>c) Lectura guiada de la página 19, permitir al niño realizar las actividades propuestas</p> <p>d) Lectura guiada de la página 20, permitir a los niños expresar la respuesta a la pregunta formulada</p> <p>e) Lectura guiada de la página 21, permitir a los niños expresar la respuesta a la pregunta formulada</p> <p>f) Lectura guiada de la página 22, permitir al niño realizar las actividades propuestas</p>

<p>Sesión 8</p> <p>Semana 4</p> <p>3 al 7 junio</p>	45 minutos	Hogar	23, 24, 25, 26 y 27	<p>Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares.</p> <p>e) Lectura guiada de la página 23, permitir al niño expresar la respuesta a la pregunta formulada</p> <p>f) Lectura individual de la página 24</p> <p>g) Lectura individual de la página 25</p> <p>h) Lectura guiada de la página 26, permitir a los niños expresar las respuestas a la preguntas formuladas</p> <p>i) Lectura individual de la página 27</p> <p>j) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer. Esta estrategia permite que al niño y al adulto analizar cómo lee para detectar las fortalezas y las dificultades del proceso y orientar un mejor aprovechamiento de esta habilidad.</p>
<p>Sesión 9</p> <p>Semana 5</p> <p>10 al 14 junio</p>	45 minutos	Salón de computación	Conoce a los autores	<p>Para desarrollar las actividades en el salón de Informática los niños requieren de audífonos para escuchar las instrucciones orales que aparecen en el entorno. Necesitamos la colaboración de los padres y representantes de enviar los audífonos el día que les corresponde Informática de acuerdo a su horario de clases.</p> <p>Motivar al niño a realizar las actividades propuestas en la página “Conoce a los autores”, así el niño puede expresar su opinión sobre el texto leído y los dibujos observados. Estas actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja que se encuentra en los anexos</p>

<p>Sesión 10</p> <p>Semana 5</p> <p>10 al 14 junio</p>	<p>45 minutos</p>	<p>Hogar</p>	<p>Evaluación de los aprendizajes</p>	<p>Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares.</p> <p>Motivar al niño a realizar las actividades propuestas en el módulo “Evaluación de los aprendizajes”. Las actividades de los niños son: clasificar, gráfico, números, relacionar, rompecabezas, sopa de letras.</p> <p>El adulto que acompaña al niño complete el instrumento “Lista de cotejo”</p>
<p>Sesión 11</p> <p>Semana 6</p> <p>17 al 21 junio</p>	<p>20 minutos</p>	<p>Salón de clases</p>		<p>Cierre del proyecto con los niños: En una reunión de grupo el docente converse con los niños sobre el grado de satisfacción del entorno “Andrés quiere una mascota”.</p> <p>Permitir a los niños dar sus opiniones, comentarios y sugerencias con respecto a esta estrategia de aprendizaje.</p>

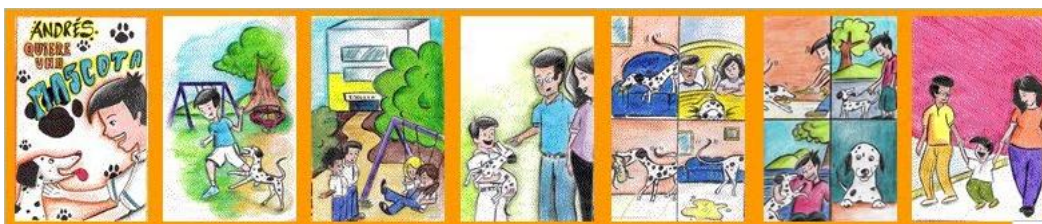
Fuente: Elaboración propia

Tomando en cuenta las orientaciones de la tabla anterior, el lapso de aplicación del recurso será de 6 semanas, con 11 sesiones de trabajo en las cuales se han distribuido de manera intencional las estrategias didácticas y de evaluación asociadas al entorno. Se especifica el ambiente de aplicación por sesión y se orienta acerca del uso de la herramienta.

Adicionalmente los padres y maestros pueden realizar otras actividades vinculadas con la temática. Por ejemplo, partiendo de las investigaciones de Fraca (2003), para abordar la problemática de la comprensión lectora, se sugiere a los padres y maestros realizar actividades relacionadas con la interpretación, la paráfrasis e inferencias sencillas. Algunas de estas son: cambiar el título y el final a una historia, identificar los personajes principales y secundarios, identificar el contenido de un párrafo partiendo de una imagen, entre otras.

Las actividades de lectura y escritura deben representar un reto para el alumno, algo que él pueda realizar solo pero donde también, a veces, necesite la ayuda de un adulto, favoreciendo así la interacción social. (Gillanders, 2004⁶). “Las actividades auténticas emulan el uso real de la lectura y escritura que corresponde al mundo adulto” (p.16), basado en esta premisa, las actividades propuestas en el entorno “Andrés quiere una mascota” buscan cubrir la necesidad real de los niños para escribir y expresar a través de la escritura emociones, sentimientos e ideas.

⁶ Gillanders, C. (2004). *Aprendizaje de la lectura y escritura en los años preescolares*. Manual del docente. México, D.F., México: Editorial Trillas.



Entorno “Andrés quiere una mascota”

ANEXO 11

RECORDATORIOS SEMANALES DE APLICACIÓN DEL ENTORNO



Entorno “Andrés quiere una mascota”

Anexo 11. Recordatorios semanales de aplicación del entorno

Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0 “Andrés quiere una mascota”

Semana del 20 al 24 de mayo

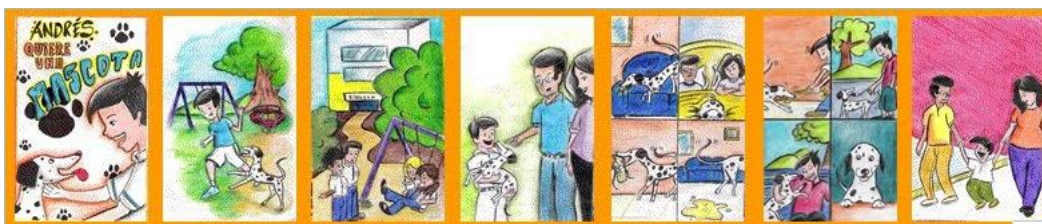
Estimados padres y representantes:

Durante esta semana los niños comenzarán a leer el cuento “Andrés quiere una mascota” y realizar las actividades propuestas para reforzar el contenido trabajado en el aula.

Les ofrecemos algunas indicaciones para orientar el trabajo a realizar:

- 1) Durante la clase de Informática del lunes 20 de mayo o el 24 de mayo (dependiendo del horario de cada sección) los niños comenzarán la lectura del entorno: Principal, Bienvenida, Páginas 1, 2, 3, 4 y 5
- 2) Es muy importante enviar a las clases de Informática unos audífonos para que el niño pueda escuchar las indicaciones en formato de audio que se encuentran en el entorno.
- 3) Posteriormente a la clase de Informática usted deberá ingresar con su hijo a la dirección web
<https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/home>
- 4) Las páginas planificadas para trabajar en casa son:

Sesión/ Semana	Duración	Espacio de aplicación	Páginas del entorno	Estrategias pedagógicas
Sesión 4 Semana 2	45 minutos	Hogar	Presentación Páginas 6, 7, 8 y 9	Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares. k) Presentación del entorno “Andrés



Entorno “Andrés quiere una mascota”

20 al 24 mayo				<p>quiere una mascota”: mostrar la página “Presentación”</p> <p>l) Lectura guiada de la página 6, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja anexa.</p> <p>m) Lectura guiada de la página 7, las actividades pueden ser realizadas en el formato de hoja anexa.</p> <p>n) Lectura guiada de la página 8, permitir que cada niño exprese la respuesta a la pregunta formulada.</p> <p>o) Lectura guiada de la página 9, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja anexa</p> <p>p) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer.</p>
------------------	--	--	--	---

5) Se anexa la (s) hoja (s) necesarias para realizar las actividades propuestas. Las mismas deberán ser entregadas en la siguiente clase de Informática.

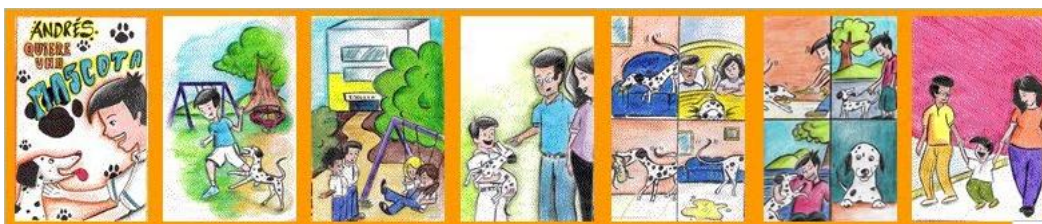
6) Le recomendamos realizar las actividades antes de la próxima clase de Informática en la que continuaremos con la lectura del cuento.

Estamos a su disposición para ayudarlos a solventar cualquier duda.

Gracias por la receptividad

Saludos cordiales

Prof. Milagros Briceño mbriceno@unimet.edu.ve



Entorno “Andrés quiere una mascota”

Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0 “Andrés quiere una mascota”

Semana del 27 al 31 de mayo

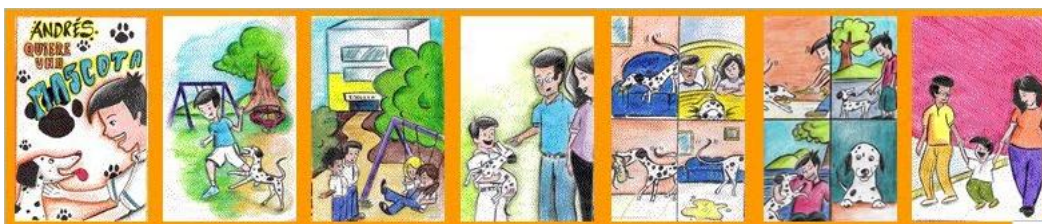
Estimados padres y representantes:

Gracias por su participación en las actividades planificadas para la semana pasada. Durante estos días continuaremos leyendo la historia y realizando las actividades propuestas.

Les ofrecemos algunas indicaciones para orientar el trabajo a realizar:

- 1) Durante la clase de Informática del lunes 27 de mayo o el viernes 31 de mayo (dependiendo del horario de cada sección) los niños continuarán la lectura del entorno: 10, 11, 12 y 13.
- 2) Es muy importante continuar enviando a las clases de Informática unos audífonos para que el niño pueda escuchar las indicaciones en formato de audio que se encuentran en el entorno.
- 3) Posteriormente a la clase de Informática usted deberá ingresar con su hijo a la dirección web <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>
- 4) Las páginas planificadas para trabajar en casa son:

Sesión/ Semana	Duración	Espacio de aplicación	Páginas del entorno	Estrategias pedagógicas
Sesión 6 Semana 3 27 al 31 mayo	45 minutos	Hogar	14, 15, 16, 17 y 18	Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares. g) Lectura guiada de la página 14, permitir al niño que exprese la respuesta a la pregunta formulada. h) Lectura guiada de la página 15, permitir al niño



Entorno “Andrés quiere una mascota”

				<p>realizar las actividades propuestas.</p> <p>i) Lectura guiada de la página 16, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja anexa.</p> <p>j) Lectura guiada de la página 17, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja anexa.</p> <p>k) Lectura guiada de la página 18, la actividad puede ser realizada en el formato de hoja anexa.</p> <p>q) Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer. Esta estrategia permite que al niño y al adulto analizar cómo lee para detectar las fortalezas y las dificultades del proceso y orientar un mejor aprovechamiento de esta habilidad.</p>
--	--	--	--	---

5) Se anexa la (s) hoja (s) necesarias para realizar las actividades propuestas. Las mismas deberán ser entregadas en la siguiente clase de Informática.

6) Le recomendamos realizar las actividades antes de la próxima clase de Informática en la que continuaremos con la lectura del cuento.

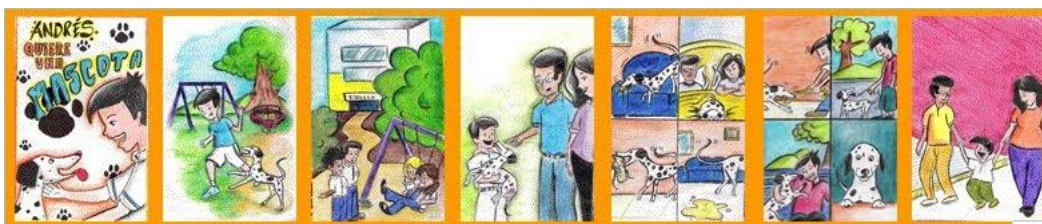
Estamos a su disposición para ayudarlos a solventar cualquier duda.

Gracias por la receptividad

Saludos cordiales

Prof. Milagros Briceño

mbriceno@unimet.edu.ve 0416-5419612



Entorno “Andrés quiere una mascota”

Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0 “Andrés quiere una mascota”

Semana del 3 al 7 de junio

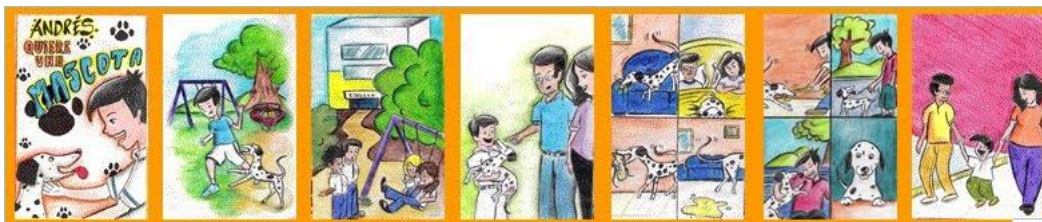
Estimados padres y representantes:

Gracias por su participación en las actividades planificadas para estas las semanas anteriores. Durante estos días continuaremos leyendo la historia y realizando las actividades propuestas.

Les ofrecemos algunas indicaciones para orientar el trabajo a realizar:

- 1) Durante la clase de Informática del lunes 3 de junio o el viernes 7 de junio (dependiendo del horario de cada sección) los niños continuarán la lectura del entorno: páginas 19, 20, 21 y 22.
- 2) Es muy importante continuar enviando a las clases de Informática unos audífonos para que el niño pueda escuchar las indicaciones en formato de audio que se encuentran en el entorno.
- 3) Posteriormente a la clase de Informática usted deberá ingresar con su hijo a la dirección web <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>
- 4) Las páginas planificadas para trabajar en casa son:

Sesión/ Semana	Duración	Espacio de aplicación	Páginas del entorno	Estrategias pedagógicas
Sesión 8 Semana 4 3 al 7 junio	45 minutos	Hogar	23, 24, 25, 26 y 27	<p>Necesitan computadora con conexión a Internet y la última actualización de JAVA, cornetas o audífonos, cartuchera con sus útiles escolares.</p> <p>k) Lectura guiada de la página 23, permitir al niño expresar la respuesta a la pregunta formulada. Puede utilizar la hoja anexa para anotar la respuesta.</p> <p>l) Lectura individual de la página 24</p>



Entorno “Andrés quiere una mascota”

				<p>m) Lectura individual de la página 25</p> <p>n) Lectura guiada de la página 26, permitir a los niños expresar las respuestas a la preguntas formuladas. Puede utilizar la hoja anexa para anotar la respuesta.</p> <p>o) Lectura individual de la página 27. Al finalizar la lectura del cuento, el niño puede realizar un dibujo relacionado con la historia en la hoja anexa.</p> <p>Los padres pueden grabar al niño mientras lee el cuento, escuchar juntos la grabación y motivar a continuar mejorando la fluidez, entonación, tono de voz al leer. Esta estrategia permite que al niño y al adulto analizar cómo lee para detectar las fortalezas y las dificultades del proceso y orientar un mejor aprovechamiento de esta habilidad.</p>
--	--	--	--	---

- 5) Se anexa la hoja necesaria para realizar las actividades propuestas. Las mismas deberán ser entregadas en la siguiente clase de Informática. Por favor colaboremos con los niños para cumplir con esta asignación
- 6) Le recomendamos realizar las actividades antes de la próxima clase de Informática en la que finalizaremos las actividades asociadas al cuento.

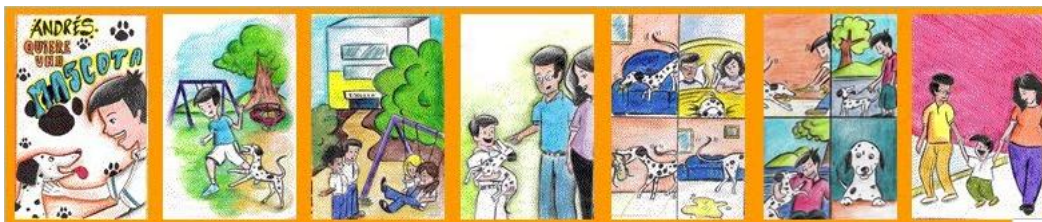
Estamos a su disposición para ayudarlos a solventar cualquier duda.

Gracias por la receptividad

Saludos cordiales

Prof. Milagros Briceño

mbriceno@unimet.edu.ve 0416-5419612



Entorno “Andrés quiere una mascota”

Recomendaciones pedagógicas para el uso del entorno 2.0 “Andrés quiere una mascota”

Semana del 10 al 14 de junio

Estimados padres y representantes:

Gracias por su participación en las actividades planificadas para estas las semanas anteriores. Esta será la última semana de aplicación del proyecto de lectura y escritura.

Les ofrecemos algunas indicaciones para orientar el trabajo a realizar:

- 7) Durante la clase de Informática del lunes 10 de junio o el viernes 14 de junio (dependiendo del horario de cada sección) los niños continuarán la lectura del entorno: página “Conoce a los autores”.
- 8) Es muy importante enviar las actividades anteriores realizadas en casa. Pueden hacerlo hasta el viernes 14 de junio.
- 9) Posteriormente a la clase de Informática usted deberá ingresar con su hijo a la dirección web <https://sites.google.com/site/andresquiereunamascota/>
- 10) La página planificada para trabajar en casa es la evaluación de los aprendizajes

Sesión/ Semana	Duración	Espacio de aplicación	Páginas del entorno	Estrategias pedagógicas
Sesión 10 Semana 5 10 al 14 junio	30 minutos	Hogar	Evaluación de los aprendizajes	Motivar al niño a realizar las actividades propuestas en el módulo “Evaluación de los aprendizajes”. Las actividades de los niños son: clasificar, gráfico, números, relacionar, rompecabezas, sopa de letras. El adulto que acompaña al niño complete el instrumento “Lista de cotejo”



Entorno “Andrés quiere una mascota”

- 11) Se anexa la hoja de la lista de cotejo. La misma deberá ser entregada en la siguiente clase de Informática. Por favor colaboremos con los niños para cumplir con esta asignación
- 12) Por favor requiero su apoyo para completar el instrumento anexo y enviarlo a más tardar el viernes 14 de junio.

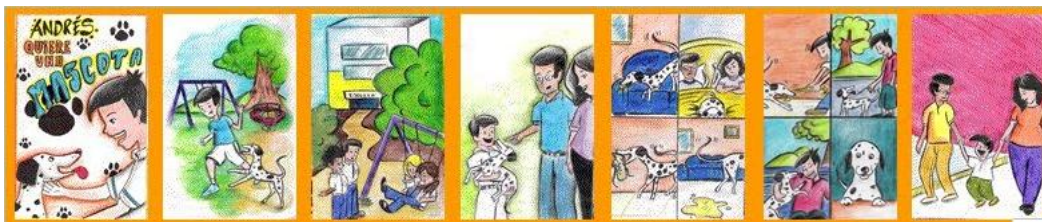
Estoy a su disposición para ayudarlos a solventar cualquier duda.

Gracias por la receptividad

Saludos cordiales

Prof. Milagros Briceño

mbriceno@unimet.edu.ve 0416-5419612



Entorno “Andrés quiere una mascota”

ANEXO 12

MATERIALES COMPLEMENTARIOS DE APLICACIÓN DEL ENTORNO

Anexo 12. Materiales complementarios de aplicación del entorno

Material complementario primera sesión de clases

Para utilizar en el aula

Nombre:

Fecha:

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 3 y 4

1. Los signos de interrogación sirven para:

2. Rima relacionada con tu desayuno:

3. Número de palabras de la oración:

Material complementario primera sesión de clases**Para utilizar en el hogar****Nombre:****Fecha:****Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 6, 7 y 9****1. Escribe dos sustantivos de la página 6:**

--

2. Miembros de tu familia y oficios:

--

--

--

--

--

--

--

3. Sorpresa de tus padres:

--

--

--

--

--

Material complementario segunda sesión de clases**Para utilizar en el aula****Nombre:****Fecha:****Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 12 y 13***Página 12: Certificado de nacimiento*

--

--

--

--

--

--

--

Página 13.1: Nombres de objetos con "a"

--

--

--

Página 13.2: Resuelve problema de suma

--

--

--

Material complementario segunda sesión de clases

Para utilizar en el hogar

Nombre:

Fecha:

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 14, 16, 17 y 18

Página 14: Número de palabras:

Página 16: Oración usando la coma

Página 17: Resolviendo problemas

Página 18: Adivinanza

Material complementario tercera sesión de clases

Para utilizar en el aula

Nombre:

Fecha:

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 20 y 21

¿Cómo te sentirías si fueras Andrés?

Número de oraciones de la página 21:

Material complementario tercera sesión de clases

Para utilizar en el hogar

Nombre:

Fecha:

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 23 al 27

Página 23. Número de puntos:

Página 26: Palabras con la regla

"m" antes de "l":

"m" antes de "n":

Realiza un dibujo sobre el cuento

Material complementario cuarta sesión de clases**Para utilizar en el aula****Nombre:****Fecha:****Entorno "Andrés quiere una mascota". Conoce a los autores***Escribe tu propia historia.*

Escribe una carta al ilustrador del cuento.

Anexo 13

RESULTADOS INSTRUMENTO 1: ENTREVISTAS A LAS DOCENTES

Anexo 13. Resultados instrumento 1: Entrevistas a las docentes

Entrevista inicial docente 1° grado “A”
Fecha de realización: 13 de mayo
Duración de la grabación: 11 minutos 47 segundos

ENTREVISTADOR: Estimada docente a continuación se presenta una serie de preguntas relacionadas con la metodología empleada en su institución educativa para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en niños entre 6 y 7 años y el uso de diferentes medios para llevar a cabo las actividades. Y por otra parte, establecer los pasos de uso del Entorno Virtual “Andrés quiere una mascota” dentro de su planificación de aula. La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral. Esta es una explicación previa para la entrevista.

ENTREVISTADOR: El título de la entrevista es “Entrevista inicial con la docente de primer grado A para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su edad profesora?

DOCENTE 1: 51

ENTREVISTADOR: Es género femenino

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su título obtenido?

DOCENTE 1: En el Pedagógico de Caracas, licenciada en Educación

ENTREVISTADOR: ¿Educación Básica?

DOCENTE 1: Uju. También soy graduada en Educación Especial

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su cargo dentro del Colegio Don Bosco?

DOCENTE 1: Docente de primer grado A

ENTREVISTADOR: ¿Cuántos años de antigüedad tienen en la institución?

DOCENTE 1: eeeeh, siete años, sí, yo llegue en el año 2007

ENTREVISTADOR: ¿Edad de los niños que atiende?

DOCENTE 1: Edad promedio yo diría que siete años, aunque tengo alumnos también de seis.

ENTREVISTADOR: ¿Tiene algún alumnos de ocho años?

DOCENTE 1: Hay uno que cumplió ocho, ahorita, recién.

ENTREVISTADOR: ¿De cinco años?

DOCENTE 1: Tuve y cumplieron en diciembre. Este grupo se caracteriza porque entraron muy pequeños, muy pequeños de cinco años, recién empezando ya como entre octubre y noviembre cumplieron los seis años.

ENTREVISTADOR: Okey, gracias. ¿Cuál es su nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil? Puede especificar la formación: estudios universitarios, jornadas de formación, cursos, ¿qué nivel de formación tiene?

DOCENTE 1: Universitario, lo que vi en la universidad y tuve la oportunidad de hacer un taller sobre lectoescritura

ENTREVISTADOR: El segundo punto tiene que ver con las estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura. Entonces, la primera parte señale y explique qué estrategias utiliza para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en los niños en las edades que usted trabaja.

DOCENTE 1: Bueno básicamente, yo comienzo siempre lectura global, no es que me ponga con cada uno específicamente para explorar que nivel de lectura tienen. Siempre leemos lo que yo escribo en el pizarrón, luego si lo hago individual, llamé a cada uno y leemos en un texto específico que yo les doy o materiales que ellos tienen, de allí comenzamos a leer. Normalmente los niños deben llegar ya con conocimientos previos y así se da, pero si se me han presentado casos en que no tienen ningún conocimiento previo entonces recorro a lectura inicial, empiezo con las vocales, luego el abecedario y luego la formación de las sílabas y luego el enlace; tengo que partir de cero muchas veces.

ENTREVISTADOR: ¿Y en cuanto a la escritura? ¿Cuáles estrategias utiliza?

DOCENTE 1: Bueno, tenemos, nosotros nos ayudamos mucho con textos que ya traen para hacer el inicio de la escritura, primero la línea punteada, luego la línea completa y así

vamos escribiendo hasta que ya ellos escriben por sí mismos y utilizamos siempre cuadernos de doble línea para que la letra sea más clara

ENTREVISTADOR: ¿Cuáles orientaciones utiliza como base para la toma de decisiones con respecto a las estrategias utilizadas para desarrollar los procesos de lectura y escritura en niños entre seis y siete años? Por lo menos, el programa de estudios, indicaciones de la dirección, de la coordinación, por iniciativa propia

DOCENTE 1: eeeh, si bueno yo me baso siempre en el programa, en las orientaciones que da el programa de acuerdo al nivel de los niños y si nos reunimos con la coordinación también cuando vamos a comenzar el año, conversamos si un libro es adecuado, si te puede ayudar para mejorar la grafía de los niños y eso, y si, si recibimos orientaciones, por lo menos yo busco por mi misma y la coordinación también me suministra material, siempre estamos buscando ayuda de nuevos textos, a ver qué novedades hay que no se haga tedioso porque sabes que el proceso de escritura en caligrafía se hace bastante, para ellos que son pequeñitos, bastante fastidiosos, entonces uno busca la manera que para ellos sea atractivo, no muy largo, que tanga dibujos, que puedan colorear una parte, la otra escribirla y bueno siempre reforzándole que quedo bonito, al principio le va a quedar aquella letrota, después la van reduciendo.

ENTREVISTADOR: ¿Se presentan objetivos o experiencias claves a ser desarrolladas en el área de lectura y escritura en la planificación de su grado? ¿Qué objetivos o experiencias trabajan ustedes anualmente en el proceso de lectoescritura dentro de primer grado.

DOCENTE 1: ¿Qué objetivos? Bueno los que están establecidos en el programa de la parte de lectura y escritura, para nosotros está todo el tiempo presente en todas las actividades que realizamos.

ENTREVISTADOR: Por lo menos dura este año escolar que ya está cerrando, ¿ustedes han hecho alguna actividad especial de lectura, de escritura en el salón?

DOCENTE 1: Casualmente el proyecto del lapso que acaba de terminar se llamaba “Aprendo leyendo y escribiendo”, entonces le poníamos lecturas cortas pero que traen, casi siempre redactadas entre ellos y la maestra, hacemos una pequeña redacción, se escribe, yo la escribo y se presenta como una lectura.

ENTREVISTADOR: El tercer punto tiene que ver con presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos en el aula o dentro de la institución. Entonces primero ¿cuáles tipos de medios se encuentran presentes en el aula o la

institución para ser utilizados como apoyo a las actividades de lectura y escritura?, por lo menos medios impresos ¿Con qué tipo cuentan?

DOCENTE 1: Nosotros tenemos en el salón son medios impresos, es decir, libros, afiches, lo hacemos mediante las carteleras, mediante el pizarrón, cartulinas, en el salón ese es nuestro recurso. Ahora sé que Informática, si tienen mediante la computadora, ellos manejan mucho más información.

ENTREVISTADOR: ¿Es de su conocimiento si cuentan con algún medio audiovisual: CD, reproductores, películas, televisores?

DOCENTE 1: Si, por ejemplo en Inglés ellos tienen CD y todo eso. Yo lo manejo poco, mis medios son todos impresos.

ENTREVISTADOR: Y en Computación, donde según señala manejan los medios informáticos ¿Qué conocimiento tiene de lo que utilizan en el salón?

DOCENTE 1: Si, todo el tiempo lo usan. Incluso la semana pasada me contaron ellos mismos que comenzaron a meterse en Internet orientados por supuesto por la profesora y están manejando ya eso, de meterse en Internet, buscar una información determinada, si lo manejan

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es la propiedad de esos materiales? Por lo menos los medios impresos que usted tiene en el aula, ¿de quién son propiedad?

DOCENTE 1: Míos

ENTREVISTADOR: Los medios audiovisuales que tenga conocimiento...

DOCENTE 1: Son del colegio, de la institución

ENTREVISTADOR: ¿Y los medios informáticos?

DOCENTE 1: También de la institución, todo eso es del Colegio Don Bosco

ENTREVISTADOR: ¿El material existente es adecuado para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura? ¿Es un material actual, de calidad?

DOCENTE 1: Si, si yo considero que el material que manejamos está actualizado, siempre buscamos como te comentaba que hay de nuevo en la enseñanza de la lectura y escritura y bueno procuramos estar actualizados, que sean libros que la enseñanza sea más dinámica como es ahora, que los niños puedan participar más abiertamente, yo considero que si están actualizados.

ENTREVISTADOR: ¿Con qué frecuencia utiliza los diferentes medios: impresos, audiovisuales, tecnológicos para la realización de actividades pedagógicas y específicamente para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura.

DOCENTE 1: A diario, Informática es una vez a la semana e Inglés como dos o tres veces pero a diario se usan. Con una frecuencia semanal.

ENTREVISTADOR: La última parte tienen que ver con aspecto organizativos para la incorporación del material multimedia en la planificación del aula. ¿Existe en la institución una biblioteca, un centro audiovisual y de informática o los recursos se encuentran en cada aula?

DOCENTE 1: Existe una biblioteca, lamentablemente ahorita no se está utilizando y allí también había un proyecto de manejo de recursos y no se ha hecho este año lamentablemente porque eso fue el proyecto que nos dijeron que iba a haber en septiembre. Entonces en esa parte hay una sala audiovisual donde se cuenta con video beam, no sé si tuviste la oportunidad de subir pero no se está usando actualmente y lo demás, la de Informática si está a la mano, a la disposición, pues.

ENTREVISTADOR: ¿Y los recursos, los materiales impresos los tienen usted en su aula disponibles para usted y los niños?

DOCENTE 1: Si, si

ENTREVISTADOR: ¿Existe un responsable de alguno de estos medios? ¿Cuál es su función?

DOCENTE 1: Por ejemplo en la parte de Informática las profesoras son responsables de que esos equipos estén a resguardo y arriba en audiovisuales también hay unos responsables de que todo el equipo se mantenga a resguardo también.

ENTREVISTADOR: ¿Cuáles son las dificultades para utilizar estos recursos?

DOCENTE 1: Buenos por ejemplo nosotros el año pasado que si dábamos clases, preparábamos una clase entre Patricia y yo, la hacíamos en nuestro casa y luego la presentábamos a través del video beam, por ejemplo las vocales y nos iba buenísimo porque los niños se motivaban, subíamos a audiovisuales. Como te decía, este año no le hemos podido hacer, llegó un momento que no lo hicimos más ¿Por qué? Porque era un proceso pedir la sala, no estaba disponible, de repente bachillerato la necesitaba, entonces hubo muchos inconvenientes, se hicieron pero llegó un momento que ya no pudimos hacerlo más aunque era muy bueno, los niños se motivan mucho, aprenden más creo yo porque se motivan, ¡ay una película! Y se sentaban a ver su clase, la presentación que

nosotras hacíamos en PowerPoint y ellos motivadísimos pero no se está haciendo actualmente.

ENTREVISTADOR: Con estos cuatro elementos cerramos la entrevista y gracias por su participación en esta investigación.

DOCENTE 1: A la orden

Entrevista inicial docente 1° grado “B”
 Fecha de realización: 13 de mayo
 Duración de la grabación: 8 minutos 17 segundos

ENTREVISTADOR: Estimada docente a continuación se presenta una serie de preguntas relacionadas con la metodología empleada en su institución educativa para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en niños de 6 y 7 años y el uso de diferentes medios para llevar a cabo las actividades. Y por otra parte, comentar los pasos de uso del Entorno “Andrés quiere una mascota” dentro de la planificación de primer grado B. La información recopilada es sólo para fines de una investigación doctoral.

ENTREVISTADOR: Le voy a haciendo una preguntas de una entrevista titulada “Entrevista inicial con los docentes para conocer sus estrategias de acompañamiento de los procesos de lectura y escritura en el salón de primer grado B y establecer los pasos de uso del material multimedia en sus planificaciones de clases. La primer parte es aspectos generales y personales del docente

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su edad?

DOCENTE 2: 37 años

ENTREVISTADOR: Es género femenino

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su título obtenido?

DOCENTE 2: Licenciada en Educación, Mención Preescolar. Aparte tengo un postgrado en Desarrollo Organizacional y estoy haciendo una Maestría en Comunicación Organizacional

ENTREVISTADOR: ¿En qué instituciones los título? ¿Cuál universidad?

DOCENTE 2: La Licenciatura en el Pedagógico de Caracas, y el postgrado y la Maestría en la UCAB

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su cargo dentro de esta institución?

DOCENTE 2: Docente titular de aula

ENTREVISTADOR: ¿Años de antigüedad en esta institución?

DOCENTE 2: Siete años

ENTREVISTADOR: ¿Años de experiencia docente?

DOCENTE 2: Trece años

ENTREVISTADOR: ¿Edad de los niños que atiende en este salón?

DOCENTE 2: Iniciaron con cinco años y 8 meses, ya hay un grupo que tiene seis y otro que tienen siete años.

ENTREVISTADOR: ¿Tiene algún niño de ocho años?

DOCENTE 2: Hasta ahora no, los cumple finalizando el año escolar.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su nivel de formación para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en edad infantil? Estudios universitarios, jornadas, algún curso especial

DOCENTE 2: Estudios universitarios y la jornada como tal

ENTREVISTADOR: ¿Cuáles tipos de jornadas ha asistido?

DOCENTE 2: Jornada de formación en etapa preoperacional del niño e iniciación en los procesos de lectura y escritura

ENTREVISTADOR: La segunda parte tiene que ver con las estrategias utilizadas para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura. La primera parte señale y explique qué estrategias utiliza para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en los niños entre seis y siete años.

DOCENTE 2: En un principio cuando comenzamos las clases se hace la revisión de conocimientos previos, quienes conocen las vocales, las consonantes, sílabas simples y sílabas complejas. Lo que hago yo en este caso en el salón es que utilizamos una hora cuando iniciamos las clases diaria para hacer lectura individual, yo me siento con el niño, el acompañamiento es directo, empezamos a revisar quiénes tienen lectura fluida, quienes tienen lectura silábica. Luego cuando va pasando esa evaluación diagnóstica se le sugiere a los papás acompañamiento en casa; cuando pasamos del segundo lapso, ya hay dos horas semanales directas como tal

ENTREVISTADOR: ¿Cuáles orientaciones utiliza como base para la toma de decisiones con respecto a las estrategias utilizadas para desarrollar el proceso de lectura y escritura en la edad que atiende? Por lo menos, lineamientos del programa, indicaciones de la dirección, de la coordinación, por iniciativa propia

DOCENTE 2: Lineamientos del programa e iniciativa propia. Se supone que para cada edad hay un tipo de lectura, entonces se aceptan niños que estén iniciado, lo ideal es que para pasar a segundo grado lo tengan consolidado como tal.

ENTREVISTADOR: La tercera parte se refiere a la presencia de medios: impresos, audiovisuales y tecnológicos en el aula o dentro de la institución. Entonces primero ¿cuáles tipos de medios se encuentran presentes en el aula o dentro del colegio para ser utilizados como apoyo a las actividades de lectura y escritura?, por lo menos medios impresos ¿Con qué tipo cuentan?

DOCENTE 2: Con medios impresos y siempre trabajamos a la par con Educación Estética e Informática. Cuando iniciamos ellos me ayudan allá con un programa llamado Pipo, Jugando con Pipo en la parte de Informática.

ENTREVISTADOR: ¿Cuenta con algún medio audiovisual en la institución o ustedes como salón?

DOCENTE 2: Como salón propio no. En Audiovisual que es donde nos facilitan pero hay que pedirlo con mucha anticipación

ENTREVISTADOR: ¿Entonces es de la institución?

DOCENTE 2: Si, es institucional

ENTREVISTADOR 2: ¿Cuáles medios informáticos aparte del programa Pipo trabajan los niños en las clases de Computación?

DOCENTE 2: No conozco como tal los programas, las profesoras solo me preguntan a mí que contenidos voy a trabajar, en qué me interesa a mí que ellas me apoyen y ellas planifican en función de eso.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es la propiedad de esos materiales? De los medios impresos

DOCENTE 2: Lecturas sencillas, textos cortos para realizar preguntas de desarrollo

ENTREVISTADOR: ¿Quiénes elaboran los textos o los libros de quienes son propiedad?

DOCENTE 2: Del colegio y los textos los hacemos entre la profesora de primer grado A y yo

ENTREVISTADOR: Los medios audiovisuales con que se cuenta en la institución, ¿de quiénes son propiedad?

DOCENTE 2: Del colegio

ENTREVISTADOR: ¿Y los medios informáticos?

DOCENTE 2: Del colegio también

ENTREVISTADOR: ¿El material existente es adecuado para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura? ¿Es actual, es de calidad la información que se presenta?

DOCENTE 2: Cuando la profesora de primer grado A y yo trabajamos la parte de comprensión de textos nosotras desarrollamos o hacemos la elaboración de un texto narrativo sencillo o un texto descriptivo y en función de eso hacemos preguntas sobre un tema que a ellos les llame la atención o relacionado con el proyecto para que ellos puedan participar.

ENTREVISTADOR: ¿Ha llegado a ver o utilizar el programa Pipo que usan en Informática?

DOCENTE 2: Lo he visto

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es su opinión?

DOCENTE 2: Me parece que es sencillo para iniciarlos en la lectura, en la parte de sílabas, que identifiquen las vocales y las vayan relacionando con las imágenes.

ENTREVISTADOR: Había quedado por aquí una pregunta y es ¿qué objetivos o experiencias claves se han desarrollado en el área de lectura y escritura dentro del salón, de la planificación de su grado

DOCENTE 2: Hasta ahora ha sido involucrarlos con el uso de la lectura y los diferentes tipos de textos, de allí utilizar las estrategias de comprensión lectora, interpretación, paráfrasis, todo muy sencillo.

ENTREVISTADOR: Como está cerrando el año escolar, ¿en el año han realizado algún proyecto, alguna actividad especial que tenga que ver con la lectura y escritura en el salón?

DOCENTE 2: En el primer lapso el proyecto “Aprendemos a leer y escribir”

ENTREVISTADOR: Luego en cuanto también a los materiales, ¿con qué frecuencia utiliza los diferentes medios: impresos, audiovisuales, tecnológicos para la realización de actividades pedagógicas y específicamente para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura.

DOCENTE 2: Los impresos en el salón frecuentemente, dos veces a la semana

ENTREVISTADOR: ¿Los audiovisuales y los tecnológicos?

DOCENTE 2: Los audiovisuales en este lapso no los hemos utilizado, los tecnológicos los utilizan una vez a la semana en Informática.

ENTREVISTADOR: Las últimas preguntas tienen que ver con los aspectos organizativos para la incorporación del material. ¿Existe en la institución una biblioteca, un centro audiovisual o de informática o los recursos se encuentran en cada salón?

DOCENTE 2: Está el salón de Informática, está el salón Audiovisual y la Biblioteca tengo entendido que hay un proyecto para empezar a utilizarla.

ENTREVISTADOR: ¿En el salón lo que cuenta con medios impresos?

DOCENTE 2: Cuentos, textos

ENTREVISTADOR: ¿Existe un responsable para el centro audiovisual, para el centro de Informática en la institución?

DOCENTE 2: El de Informática las profesoras del área y la Biblioteca la profesora asignada

ENTREVISTADOR: ¿Cuáles son las dificultades que usted ha observado para utilizar estos recursos?

DOCENTE 2: Audiovisual siempre lo utiliza es Bachillerato, cuando nosotras hacemos las presentaciones sobre un tema específico, entonces hay que pedir con anticipación el salón y un así se dificulta que lo abran en la hora establecida.

ENTREVISTADOR: Con estas preguntas cerramos la entrevista y gracias por su participación en esta investigación.

DOCENTE 2: Gracias por el interés y por tomarnos en cuenta en este proyecto

ANEXO 14

INSTRUMENTO 2: REUNIONES DE GRUPO PARA LA INCLUSIÓN DEL RECURSO

Anexo 14. Instrumento 2: Reuniones de grupo para la inclusión del recurso

Presentación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1º grado A
Fecha de realización: 14 de mayo
Duración de la grabación: 4 minutos 20 segundos

DOCENTE 1: Vamos a escuchar lo que les voy a decir primero antes de comenzar a hablar con la profesora Milagros necesito absoluto silencio

NIÑO 1: ¿Eso es un video?

DOCENTE 1: No, un video no, graba lo que están diciendo

DOCENTE 1: La profesora como le estaba explicando antes vino a trabajar con nosotros y con ustedes sobre un cuento muy interesante que se llama “Andrés quiere una mascota”. La forma cómo van a trabajar el cuento va a ser en el salón de Informática una parte y otra acá en el salón. También va a haber asignaciones para la casa. Entonces, ¿qué les parece esa idea? ¿Les gusta? ¿A quiénes les gusta? Levanten la mano ¿A quiénes les gusta la idea de trabajar este cuento “Andrés quiere una mascota” y que lo van a trabajar en el salón de Informática? Dejen la mano levantada: uno, dos, tres ... veintiocho, o sea todos están de acuerdo. Vamos a ver qué les parece, qué opinión tienen, les merece esto, ¿Quién quiere decir su opinión acerca del tema “Andrés quiere una mascota”?

NIÑA 2: Ese es un cuento bueno que se trata sobre Andrés quiere una maqueta

DOCENTE 1: Una mascota

NIÑA 2: Una mascota

DOCENTE 1: ¿Qué es una mascota? ¿A ver quién sabe?

NIÑO 3: Un perro, un gato

NIÑO 4: Un león

NIÑO 5: Un animal

DOCENTE 1: Es un animal que tenemos en la casa. Entonces ¿les parece que el tema va a ser interesante?

NIÑO 1: Que Andrés se compre un perro

DOCENTE 1: Estoy hablando del tema

NIÑA 6: Yo tengo un perro bulldog

DOCENTE 1: ¿De qué manera creen ustedes que podemos trabajar ese tema?

NIÑA 7: En Informática

DOCENTE 1: Pero cómo, ¿qué dije yo? ¿De qué manera podemos tratar ese tema, el de Andrés quiere una mascota?

NIÑA 8: Es una buena idea porque las eeeeste no sé

DOCENTE 1: Niña...

NIÑA 9: Darle mucha comida y cuidarlo siempre

DOCENTE 1: Ok, dando las normas de cuidado de las mascotas. Entonces ¿están de acuerdo con trabajar ese tema?

NIÑOS: Siiii!

DOCENTE 1: ¿Les gusta?

NIÑOS: Siiii!

Presentación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1º grado B

Fecha de realización: 15 de mayo

Duración de la grabación: 4 minutos 15 segundos

DOCENTE 2: Escuchen, esto que está acá es un micrófono. Todo lo que se diga se va a grabar acá. Necesito que presten atención porque también el ruido va a quedar y cuando ella copie todo lo que está acá no lo va a entender así que prestemos atención.

NIÑO 1: Eso es un micrófono

DOCENTE 2: La profesora se llama Milagros. Ella tiene que hacer un trabajo con nosotros y también lo va a propiciar o lo va a trabajar en conjunto con la profesora de Informática, así como ustedes trabajan Pipo u otro programa, vamos a trabajar un programa con ella que se llama “Andrés quiere una mascota”.

INVESTIGADORA: ¿Ustedes tienen mascotas?

NIÑOS: Siii

INVESTIGADORA: ¿Qué tienen? ¿Tienen tortugas? ¿Quién tiene mascotas?

NIÑOS: Yo!!!!

INVESTIGADORA: ¿A quién le gustaría leer un cuento que vamos a hacerlo entre Informática, el salón de clases en sus casas con sus papis un cuento que se llama “Andrés quiere una mascota”? Levanten la mano bien alto y la maestra los va a contar

DOCENTE 2: Sentado, sólo cuento las manitos: unos, dos, tres ... veintiocho

INVESTIGADORA: Veintiocho niñitos entonces quieren leer el cuento y qué les parece que esas actividades ustedes las van a trabajar en casa con sus papás ¿les gusta?

NIÑOS: Siii

INVESTIGADORA: ¿A quiénes les gusta leer con sus papás?

NIÑO 2: Yo, mucho

INVESTIGADORA: Mucho, ¿y qué les parece el tema “Andrés quiere una mascota”?
¿Alguien tiene algo que decir?

NIÑO 3: Yo

INVESTIGADORA: Dilo duro, que se escuche aquí en el micrófono para yo después escuchar

NIÑO 3: ¿Algo de Andrés quiere una mascota?

INVESTIGADORA: Si, dime lo que creas que tiene que ver con eso de tener una mascota

NIÑO 3: Si fuera como que caminara la mascota e hiciera todo

INVESTIGADORA: Que hiciera todo, dime...

NIÑA 4: Me gusta el tema de Andrés tiene una mascota porque me hace recordar a mi perrita que es una dálmata

INVESTIGADORA: ¿Es una perrita dálmata? Entonces te va a gustar el cuento. Allá tienen algo que decir, déjame acercarme

NIÑO 5: Ah bueno, yo creo que el cuento es de un niño que se llama Andrés y que los padres le compran una mascota

INVESTIGADORA: ¿Tú crees que va a ser eso?

NIÑO 5: Yo creo que si

NIÑO 6: A mí me gusta porque puedes recordar a tu mascota

INVESTIGADORA: Entonces... escuchamos por aquí

NIÑO 7: Me gustaría que el cuento tuviera una mascota que se pudiera comunicar con todos los animales

INVESTIGADORA: Entonces niñitos, ustedes tienen clases de Informática cuándo, de Computación

NIÑOS: Lunes

INVESTIGADORA: Los lunes, el próximo lunes yo voy a ir a su salón de Computación y vamos a empezar a trabajar con ese cuento de “Andrés quiere una mascota” ¿De acuerdo?

NIÑOS: Siii

ANEXO 15

INSTRUMENTO 4: REUNIONES DE GRUPO DE INCLUSIÓN DEL ENTORNO

Anexo 15. Instrumento 4: Reuniones de grupo de inclusión del recurso

Sesión 1 de aplicación del entorno. Grupo primer grado A

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 2 segundos

DOCENTE 4: ¿Dónde le doy?

INVESTIGADORA: Le vas a dar aquí

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 10 segundos

NIÑA 1: En un parque un niño y un perro se divierten felizmente. Ven Dora vamos a jugar

(Niña realizando una lectura fluida de la página 1 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 35 segundos

NIÑO 1: ¿Quién es Dora? Le pregunta la mamá. La mascota que quiere quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras Andrés prepara el desayuno

(Niño realizando una lectura silábica de la página 3 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 56 segundos

NIÑA 1: Andrés despierta, ya es hora de ir a la escuela, dice la mamá del niño. Mamá quiero esguir soñando con Dora (Niña realizando una lectura silábica de la página 2 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 8 segundos

NIÑA 1: ¿Quién es Dora? Pregunta el papá de Andrés. Papá la mascota que un día me van a regalar (Niña realizando una lectura fluida de la página 5 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 12 segundos

NIÑA 1: ¿Leo otra página?

DOCENTE 4: Lee la misma

NIÑA 1: ¿Quién es Dora? Pregunta el papá de Andrés. Papá la mascota que un día me van a regalar

(Niño realizando una lectura fluida de la página 5 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 16 segundos

NIÑA 1: En un parque un niño y un perro se divierten felizmente. Ven Dora vamos a jugar

(Niña realizando una lectura fluida de la página 1 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 12 segundos

NIÑO 1: Andrés despierta. Ya es hora de ir a la escuela, dice la mamá del niño. Ay mamá quiero seguir soñando con Dora

(Niño realizando una lectura fluida de la página 2 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 17 segundos

NIÑO 1: ¿Quién es Dora, pregunta la mamá. La mascota que quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el desayuno.

(Niño realizando una lectura fluida de la página 3 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 38 segundos

NIÑO 1: ¿Quién es Dora, pregunta la mamá. La mascota que quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el desayuno.

(Niño realizando una lectura silábica de la página 3 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 14 segundos

NIÑO 1: Estando en el comedor, Andrés no hace otra cosa que hablar de su sueño. Dora y yo estábamos en el parque.

(Niño realizando una lectura fluida de la página 4 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 13 segundos

NIÑO 1: ¿Quién es Dora?, pregunta la mamá. La mascota que quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el desayuno.

(Niño realizando una lectura fluida de la página 3 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 9 segundos

NIÑA 1: ¿Quién es Dora?, pregunta la mamá. La mascota que quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el desayuno.

(Niña realizando una lectura fluida de la página 3 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 14 segundos

NIÑO 1: ¿Quién es Dora?, pregunta la mamá. La mascota que quiero tener. Andrés comienza a arreglarse mientras mamá prepara el desayuno.

(Niño realizando una lectura silábica de la página 3 del entorno)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 1 minuto 28 segundos

INVESTIGADORA: Cuéntenme que leyeron hoy

NIÑO 1: Hoy leímos la página 1

NIÑA 2: Hasta la 14

INVESTIGADORA: Leyeron muchísimo, qué leyeron en las primeras páginas, qué decía, qué pasaba

NIÑA 2: Que Andrés quería una mascota y los padres le dijeron que si pero que tenían que hacer varias responsabilidades, enseñarles donde hacer sus necesidades, jugar mucho

INVESTIGADORA: ¿Y qué actividades hiciste en la hojita hoy? ¿Qué escribiste en tu hojita?

NIÑA 3: No tengo imaginación hoy

NIÑA 2: ¿Esto lo está grabando?

INVESTIGADORA: Si, esto lo estoy grabando. ¿Qué escribiste tú en la hojita?

NIÑA 2: Que el desayuno sirve para tener vitaminas, fuerzas y sirve para tener mucha energía

INVESTIGADORA: Muy bien gracias

NIÑA 3: Eso si

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 32 segundos

DOCENTE 4: De qué trata la historia

NIÑO 1: De Andrés quiere un perro

DOCENTE 4: ¿Y qué más leíste?

NIÑO 1: Que sus padres estaban hablando para comprarle uno pero su papá decía que le dieran una responsa... una oportunidad para la responsabilidad.

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 31 segundos

DOCENTE 4: De qué trata la historia

NIÑO 1: De Andrés quiere una mascota. Andrés quería una mascota

DOCENTE 4: ¿Y qué? ¿Qué le dijo el papá?

NIÑO 1: Que eso requiero de mucha...

DOCENTE 4: ¿No te acuerdas?

NIÑO 1: No

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 54 segundos

DOCENTE 4: De qué trata la historia

NIÑO 1: De Andrés quiere un perro

DOCENTE 4: ¿Qué le dice el papá?

NIÑO 1: Que no

DOCENTE 4: De qué trata la historia

NIÑO 2: De Andrés quiere una mascota

DOCENTE 4: ¿Qué más leíste? ¿Qué recuerdas? ¿Qué le dice el papá a Andrés?

NIÑO 2: ¿Quién es esa?

DOCENTE 4: ¿Qué le dice Andrés al papá?

NIÑO 2: (se queda en silencio, no responde)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 54 segundos

NIÑA 1: Que Andrés estaba soñando con una mascota, todos los días lo soñaba pero su madre, en una mañana él lo volvió a soñar entonces la mamá le dijo: Andrés vamos a ir al colegio, quiero seguir soñando con Dora y la madre le preguntó ¿Quién es Dora? Es la perra que yo quiero tener. Y cuando, y la madre, ay ya va y estaban todos comiendo y

Andrés lo único de lo que sobre hablaba Andrés era sobre su mascota y el padre le pregunta ¿Quién es Dora? Y dice la mascota que quiero tener y los padres estaban hablando en secreto de regalarle una mascota

(Es una explicación de la niña acerca de lo que leyó en el cuento)

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 26 segundos

DOCENTE 4: ¿De qué trata la historia? ¿Qué leíste?

NIÑA 1: Andrés quiere un perro. Andrés estaba en el parque con un perro. Estaba jugando y dijo: Vamos Dora, vamos a jugar

DOCENTE 4: ¿Eso es lo que recuerdas?

NIÑO 1: Si

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 39 segundos

NIÑO 1: Bueno Andrés estaba soñando con Dora

DOCENTE 4: ¿Y qué le dijo la mamá?

NIÑO 1: ¿Quién es Dora? ¿Quién crees que es?

DOCENTE 4: ¿Y qué le dijo Andrés?

NIÑO 1: La que un día me van a comprar

DOCENTE 4: ¿Y el papá qué le dijo?

NIÑO 1: Ummm

DOCENTE 4: No recuerdas

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 22 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué cosas aprendiste con el cuento?

NIÑO 1: esssste, ummm,

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que más te gusto?

NIÑO 1: No sé

INVESTIGADORA: Piénsalo y ahora te pregunta otra vez

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 1 minuto 5 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué aprendieron con el cuento?

NIÑO 1: Bueno que es que Andrés tiene una gran, quiere tan a Dora que no la quiere dejar pero la dejó con los bomberos porque le gustaba mucho su trabajo

INVESTIGADORA: ¿Aprendiste algo de leer y escribir?

NIÑO 2: Que uno no puede ser tanta responsabilidad y a veces uno tiene que dejar las cosas

INVESTIGADORA: ¿Qué mejorarías tu del cuento que leíste, de las actividades que hiciste?

NIÑO 3: Nunca dejen suelto a un perro porque se puede escapar

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado “A”

Fecha de realización: 24 de mayo

Duración de la grabación: 0 minuto 52 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué opinas de las actividades que hiciste?

NIÑO 1: Opino que fueron muy divertidas y que me enseñaron mucho

INVESTIGADORA: ¿Qué te enseñó?

NIÑO 1: A leer, a escribir, a divertirse y a aprende que cuando estes más grande puedas tener una mascota

INVESTIGADORA: ¿Y a ti qué te enseñó?

NIÑO 2: Me enseñó muchas cosas, me enseñó a leer, me enseñó a estudiar, me enseñó, me enseñó a escribir, me enseñó a estudiar, me enseñó a todas las cosas que hay.

Sesión 1 de aplicación del entorno. Grupo primer grado B

Aplicación del entorno “Andres quiere una mascota” 1 grado “B”

Fecha de realización: 20 de mayo

Duración de la grabación: 3 minutos 32 segundos

DOCENTE 3: Entonces miren por favor, allí se les está mostrando... silencio por favor... vamos a escuchar primero todos. Vamos a ayudar a la profesora, este es un trabajo que está haciendo la profesora y necesita la colaboración de nosotros, así que yo necesito por favor que estén todos en silencio para poder explicar. Entonces allí tenemos la página principal. Esta página se llama “Andrés quiere una mascota”, vamos a ir revisando el contenido de esa página, entonces esa página dice: “Bienvenidos a esta experiencia de lectura y escritura” ¿estamos leyendo todos?

NIÑOS: Siiii

DOCENTE 3: Continuo... “Te invito a ir iniciar el recorrido en el entorno del cuento sobre “Andrés quiere una mascota”, haz clic en cada una de las secciones

NIÑO 1: No entendí nada

NIÑO 2: Ve a la página 1

DOCENTE 3: Entonces del lado izquierdo de la pantalla nos dice el entorno que es toda la información que nos va ir mostrando a medida que lo desarrollamos dice: Principal, la Presentación, las Recomendaciones, los Datos y otras cosas que tenemos allí y abajo nos dice para leer el cuento y nos aparece cada página, está la página 1, página 2, página 3, página 4, 5, 6, etc. hasta la página 27

NIÑO 3: ¿Ponemos la página 1?

DOCENTE 3: Un momento, vamos a actualizar esto aquí

Se escucha de fondo mientras algunos niños están leyendo las páginas del entorno mientras la profesora de Informática actualiza un programa en un equipo.

Aplicación del entorno "Andres quiere una mascota" 1 grado "B"

Fecha de realización: 20 de mayo

Duración de la grabación: 5 minutos 46 segundos

INVESTIGADORA: ¿Hicieron clic donde dice Bienvenida niñitos?

NIÑA 1: Nosotras vamos por acá

INVESTIGADORA: Ya va, un segundito. Aquí

DOCENTE 3: Donde dice Bienvenida.

INVESTIGADORA: Haga clic aquí donde dice bienvenida.

DOCENTE 3: ¿Ustedes tiene los audífonos?

INVESTIGADORA: Ellos tienen la corneta

NIÑO 2: No escucho

INVESTIGADORA: Allí no hay nada para escuchar, ya van a ver. Están donde dice Bienvenida todos, ¿verdad? Hagan clic donde dice Bienvenida

NIÑO 3: Ya

INVESTIGADORA: Ah, ya lo habían hecho. Hagan clic donde dice Bienvenida

NIÑO 4: Profe yo le digo que sólo se escucha con el mío

INVESTIGADORA: Pero es que pueden conectar es uno solo y lo que hacen es que se lo prestan, escuchan uno primero y después el otro. Vamos a ver quien leyó lo que dice en la página Bienvenidos, niños escuchen aquí

NIÑO 5: Yo estoy escuchando

INVESTIGADORA: Mírenme a mí, voltéense y mírenme todos, Niños!!! ¿Todos me están mirando?

NIÑOS: Siii

INVESTIGADORA: Fíjense que esa página les dice cómo podemos leer el cuento, les dice que las palabras rojas en el cuento ¿a qué los lleva? ¿qué significan las palabras rojas?

NIÑO 6: Te llevarán a nuevas actividades

INVESTIGADORA: Muy bien! Eso es lo que tienen que hacer, voltear y mirar. ¿Qué significan las palabras rojas?

NIÑO 6: Nuevas actividades

INVESTIGADORA: Nuevas actividades, todas las palabras que estén en rojo significa que tenemos que hacer clic porque hay una actividad. Vamos a ver si escuchamos, ¿qué significan las palabras rojas?

NIÑO 7: Nuevas actividades

NIÑO 8: Palabras rojas

INVESTIGADORA: ¿Qué significan?

NIÑO 8: que son nuevas actividades

INVESTIGADORA: ¿Qué son las palabras azules? ¿Quién ve que son las palabras azules?

NIÑA 9: Las palabras azules servían para ampliar tu vocabulario

INVESTIGADORA: Ok. Las palabras azules significan que son vocabulario. ¿Qué es vocabulario?

NIÑA 10: Como aprender una nueva palabra para no decir groserías.

INVESTIGADORA: Eso es vocabulario, aprender una nueva palabra. Y lo otro que aparece es que hay un ícono que se parece a un libro. ¿Para qué sirve ese ícono? Por aquí, ¿para qué le sirve ese ícono de libro?

NIÑO 11: Para poder escuchar la página del cuento

INVESTIGADORA: Si hacemos clic donde está el ícono del libro podemos escuchar la página del cuento, es lo que significa. Abajo hay una pregunta, la pregunta dice: Según el título, ¿de qué crees que va a tratar el cuento? Según el título... mírenme a mí, mírenme todos, volteen, volteen mírenme todos. Según el título, ¿cuál es el título del cuento?

NIÑO 12: Andrés quiere una mascota

INVESTIGADORA: ¿Qué creen ustedes que va a tratar ese cuento?, según el título

NIÑO 13: De una mascota

NIÑA 14: Yo respondo porque ya voy por la página 11, que Andrés estaba soñando que

INVESTIGADORA: Por ahora no le cuentes más... de una mascota. Y cómo se llamará el protagonista de ese cuento

NIÑOS: Andrés

INVESTIGADORA: Ese título Andrés quiere una mascota, ¿qué creen que significa? ¿De qué va a tratar el cuento?

NIÑO 15: Que Andrés quiere tener un perro

NIÑA 16: Al creador del cuento le pasó eso mismo

NIÑO 17: Aquí, aquí

INVESTIGADORA: Ok. Vamos a hacer clic en unas letras rojas grandotas que dicen: "Clic para comenzar a leer el cuento", ¿las vieron?

NIÑO 18: ¿Dónde están?

INVESTIGADORA: En la página de Bienvenida hay unas letras al final que dicen "Clic para comenzar a leer el cuento"

NIÑO 19: Ya estoy allí

INVESTIGADORA: Ahora pueden comenzar a leer desde la 1 hasta la 5

Aplicación del entorno "Andres quiere una mascota" 1 grado "B"

Fecha de realización: 20 de mayo

Duración de la grabación: 27 minutos 23 segundos

DOCENTE 3: Vamos a leer la información que allí aparece, los signos de interrogación sirve para... esa misma oración la van a copiar varias veces en el espacio que les aparece señalado. Luego van a ir a la siguiente oración que dice: Rima relacionada con tu desayuno. Un momento, Milagros ¿es así?

INVESTIGADORA: En la página 3 hay unas preguntas que ellos deben responder, en la tres

DOCENTE 3: Ah eso es lo que no sabía

(Se escucha a los niños leyendo las páginas del cuento, a la docente explicando individualmente y otros niños conversando. También se escucha a la docente preguntando qué hacen de pie. La docente e investigadora ayudan a los niños a realizar las actividades del entorno)

INVESTIGADORA: Lean la página y luego hacen clic en el texto rojo. Pónganse los audífonos para que escuchen la instrucción

(Se escuchan a varios niños conversar a la vez sobre sus juegos, sobre el cuento, las computadoras)

Aplicación del entorno “Andres quiere una mascota” 1 grado “B”

Fecha de realización: 20 de mayo

Duración de la grabación: 1 minutos 10 segundos

INVESTIGADORA: Cuéntenme qué leyeron, hoy qué leíste

NIÑA 1: Leí que un niño estaba soñando con un perro que quería tener esa mascota y en la primera página él presenta que quería como el título porque él está jugando con un perro

INVESTIGADORA: Y tú, ¿qué leíste?

NIÑA 2: Que Andrés estaba soñando con una mascota que se llamaba Dora y entonces no paraba de hablar de ella en el comedor

INVESTIGADORA: Y tú, ¿qué actividad hiciste?

NIÑA 3: Allá dijo el papá ¿Quién es Dora? Y entonces Andrés dijo: Papá, un día me van a regalar una mascota

Aplicación del entorno “Andres quiere una mascota” 1 grado “B”

Fecha de realización: 20 de mayo

Duración de la grabación: 0 minutos 47 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué leíste?

NIÑO 1: De Andrés quiere una mascota

INVESTIGADORA: ¿Y qué leíste? ¿Qué decía en las primeras páginas?

NIÑO 1: Que Andrés estaba soñando con un perro en un parque

INVESTIGADORA: ¿Qué más pasó?

NIÑO 2: Que la mamá le dijo a Andrés que se despertara porque ya era hora de ir a la escuela, que se despertara aunque estaba soñando con Dora

INVESTIGADORA: ¿Se acuerdan lo que leyeron?

NIÑO 3: Un poco

Aplicación del entorno “Andres quiere una mascota” 1 grado “B”

Fecha de realización: 20 de mayo

Duración de la grabación: 1 minuto 42 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué leyeron?

NIÑO 1: Andrés quiere una mascota

NIÑO 2: Yo leía Andrés quiere una mascota

INVESTIGADORA: ¿Qué más leíste?

NIÑO 2: Que consiguió una mascota y eso nada más

INVESTIGADORA: ¿Y qué la pasó a Andrés?

NIÑO 1: Siempre soñaba con el perro que quería tener hasta que lo tuvo un día, sus padres se montaron en el carro y decidieron comprarle una mascota

INVESTIGADORA: Dime una actividad qué hayas hecho

NIÑO 1: Aaaa

INVESTIGADORA: De las actividades que hiciste

NIÑO 1: Pude divertirme con eso

INVESTIGADORA: ¿Y qué escribiste? ¿Cuál actividad escribiste en tu hojita?

NIÑO 1: Escribí para qué sirven los signos de interrogación, que yo como cuando me despierto y cuántas letras llevaban la tercera página

INVESTIGADORA: Respondiste muy bien, gracias

ANEXO 16

ACTIVIDADES REUNIONES DE GRUPO DE INCLUSIÓN DEL ENTORNO

Anexo 16. Actividades reuniones de grupo de inclusión del entorno

Nombre: Juan Cabrera Fecha: 6-20-13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 3 y 4

1. Los signos de interrogación sirven para:

decir una pregunta

decir una pregunta

decir una pregunta

decir una pregunta

decir

2. Rima relacionada con tu desayuno:

podemos crear

para tener fuerza

para no quedarnos

para no quedarnos sin fuerza

3. Número de palabras de la oración:

21 palabras

Nombre: Anna Sofia

Fecha: 20/05/13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 3 y 4

1. Los signos de interrogación sirven para:

hacer una pregunta

para saber más sobre algo o alguien.

2. Rima relacionada con tu desayuno:

Para alimentarnos

Para crecer y aprender

Para darnos fuerzas y fuerza

3. Número de palabras de la oración:

Veintinueve

Nombre:

Emmanuel

Fecha:

20-13-201

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 3 y 4

1. Los signos de interrogación sirven para:

para hacer una pregunta

Para aver una pregunta

Para aver una pregunta

2. Rima relacionada con tu desayuno:

tagata con cone y queso

y tan bien pescados y

tagara aron y

rosali con lluvia

3. Número de palabras de la oración:

7

Nombre:

Amir Snaygh Buil

Fecha:

20-05-73

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 6, 7 y 9

1. Escribe dos sustantivos de la página 6:

Tobito y galito.

2. Miembros de tu familia y oficios:

Papá Joseph: Jubilado.

Mamá Amanda: ama de casa.

Mi hermana Nohely: socióloga.

Mi hermana Selma: farmacéutica.

Mi hermano Jorge: abogado.

3. Sorpresa de tus padres:

Hacer mi cumpleaños en Mac Donald's.

Regalarme un Nintendo 3ds como regalo.

Hot wheels. Regalarme un juego de colores.

Viajar por Orlando Florida.

Nombre: Xavier David Garcia Fecha: 27-05-13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 6, 7 y 9

1. Escribe dos sustantivos de la página 6:

Andrés y Dora

2. Miembros de tu familia y oficios:

Mamá: Manicurista

Papá: Agente autorizado

Abuela: Costurera

Abuelo: Agricultor

Tía: Amma de casa

Tía: niñera

3. Sorpresa de tus padres:

cartera de Uñas

tarjeta de beisbol

Nombre:

Bárbara

Fecha:

27-05-13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 12 y 13

Página 12: Certificado de nacimiento

La perrita nació El 2 de Enero
de 2006 A orita tiene 6 años
Es de color blanco y unas puntitas
Negras

Página 13.1: Nombres de objetos con "a"

A ~~barco~~ avión

Ave ✓

ALÓ ✓

Página 13.2: Resuelve problema de suma

$$\begin{array}{r} 1 \\ 154 \\ + 26 \\ \hline \end{array}$$

26

180

Nombre: Claudio ZAVATTI Fecha: 27-05-2013

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 12 y 13

Página 12: Certificado de nacimiento

La perrita nació el 2 de Enero

del 2008 ahora tiene 5 años

es de color blanco y negro

Página 13.1: Nombres de objetos con "a"

Auto ✓ Animal ✓ Andrés ✓

Página 13.2: Resuelve problema de suma

$$\begin{array}{r} 1 \\ 15 + \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20 \\ 15 \\ \hline 35 \end{array}$$

Nombre:

Camila Bravo

Fecha:

31-5-2013

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 12 y 13

Página 12: Certificado de nacimiento

La perrita nació el 8 de abril

La perrita se llama Lora

La perrita es grande

La perrita es de color blanco y con manchas negras

Página 13.1: Nombres de objetos con "a"

Amigos

Acción

Animal

Página 13.2: Resuelve problema de suma

44

Nombre:

Sara Torero

Fecha:

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 14, 16, 17 y 18

Página 14: Número de palabras:

16 palabras

Página 16: Oración usando la coma

Si hijo, hemos querido darte una oportunidad.

Página 17: Resolviendo problemas

Datos	Operación	Respuesta
tienes 21	21-	Andrés le quedaron
utilizó 3	$\frac{3}{18}$	18 páginas

Página 18: Adivinanza

Es animal vertebrado, del hombre el mejor,
amigo a veces es cazador y otras un buen
lazarillo.

Nombre: Emmanuel Pérez Camacho Fecha: 3/06/13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 20 y 21

¿Cómo te sentirías si fueras Andrés?

Me sentiría mal por que le sordino mi cuento.
porque

Número de oraciones de la página 21:

2 las oraciones del cuento.

No puedo con muchos.

pasas.

Yo no tengo hambre.

Nombre: MiguelangeloFecha: 3/06/13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 20 y 21

¿Cómo te sentirías si fueras Andrés?

Mal porque tendría que limpiartodo y estubiese cansado.estuviese

Número de oraciones de la página 21:

En 2 Oraciones ✓

Nombre: Oriana Barrios Fecha: 7/06/2023

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 20 y 21

¿Cómo te sentirías si fueras Andrés?

Muy triste

Número de oraciones de la página 21:

24 palabras

Nombre: Hector Carrasquero

Fecha: 10-06-13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 23 al 27

Página 23. Número de puntos:

3 puntos

Página 26: Palabras con la regla

Bombero y caramba

"m" antes de "b":

Bombero, también y bomba

"m" antes de "n":

campo, tampoco y tiempo

Realiza un dibujo sobre el cuento



Nombre: *Sebastián Briceño*Fecha: *13-6-13*

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 23 al 27

Página 23. Número de puntos:

hay tres puntos.

Página 26: Palabras con la regla

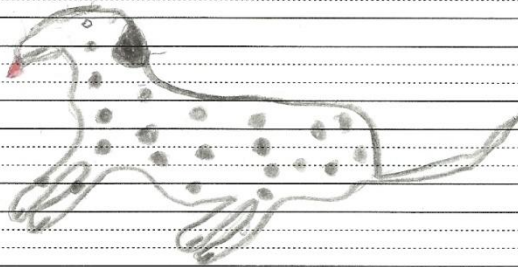
"m" antes de "l":

bombero, lomben

"m" antes de "n":

Ninguna Palabra.

Realiza un dibujo sobre el cuento



Nombre: Christean Pérez Talavera Fecha: 5- de Junio de 2013,

Entorno "Andrés quiere una mascota". Páginas 23 al 27

Página 23. Número de puntos:

3

Página 26: Palabras con la regla bomberos

también

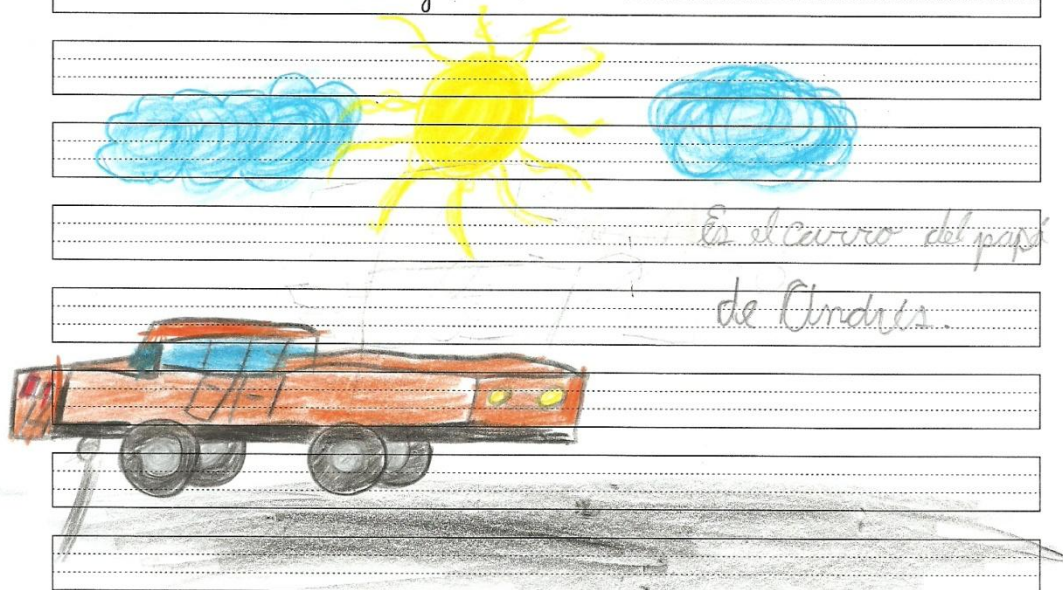
"m" antes de "l":

lambros, bombón, Bomba, Hombre,

"m" antes de "p":

campos, Templo, Compasión, Compota,

Realiza un dibujo sobre el cuento



Nombre: Camila Brazao

Fecha: 14-06-2013

Entorno "Andrés quiere una mascota". Conoce a los autores

Escribe tu propia historia

Había una vez un niño que quería una mascota

un día el niño fue al parque y se encontró

una linda perrita que se llamaba dora el niño

le dijo hola linda perrita como te llamas

juega entonces hasta la noche al día siguiente

el niño le dijo a su papá papá quiero

una mascota y el papa le dice si Fin

Escribe una carta al ilustrador del cuento

Querida ilustrador me gustó el cuento mucho

me gustaron tus dibujos pero hay uno parte

que no me gusta cuando Andrés deja su

mascota.

Nombre: CarlosFecha: 10-6-13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Conoce a los autores

Escribe tu propia historia.

Había una vez un niño que jugaba con
Andrés quiere una mascota y Andrés lo
quería mucho y siempre jugaban juntos.
Cuando jugaban se divertían mucho.

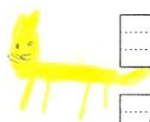
Escribe una carta al ilustrador del cuento

tubén son lindos los dibujos me
gustaban las tareas que hicimos y
que sigas adelante con los niños

Nombre: Alma CarbonFecha: 10 - 06 - 13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Conoce a los autores

Escribe tu propia historia.



la gatita y la Princesa en el Castillo

un día la gatita y la Princesa estaban jugando muy

feliz y la Princesa estaba corriendo muy divertida

hasta que luego la gatita y la Princesa

fueron a el jardín y se divertieron mucho

hasta que fue cuando luego la gatita y

acabó con Camilo y la Princesa también fue

la camión en la mañana y fueron a divertirse más

Escribe una carta al ilustrador del cuento

Hola señor es Alma tu dibujo es hermoso

y la libro es muy hermosa gracias por el

cuento es muy bonito gracias

Nombre:

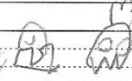
Jim Cabrera

Fecha:

10-5-13

Entorno "Andrés quiere una mascota". Conoce a los autores

Escribe tu propia historia

1 El niño asustado, 

Era una vez una madre cálida
 al niño gritaba maáaaa que si un pa
 forma hay los que pisa miso al panto me
 aaaaaaa ramos porque porqu
 si que fastidio tenermos que morder porqu
 continuara Fin

Escribe una carta al ilustrador del cuento

Roberto porque tus dibujos son la mezo
 que está en mi vida sugárame m di
 a la p...
 ...
 ...
 ...
 ...

Nombre:

Alejandro

Fecha:

20-06-23

Entorno "Andrés quiere una mascota". Conoce a los autores

Escribe tu propia historia

Había una vez un niño que pedía
 con una bicicleta el pedía por todo el
 parque después el se cansó y se fue
 a su casa cuando él entró a su casa
 sus padres le regalaron una patineta
 el niño se puso emocionado hasta que
 probó la patineta.

Escribe una carta al ilustrador del cuento

Me gustó los dibujos, me gustó la ilustración
 Cien años

ANEXO 17

INSTRUMENTO 7: REUNIONES DE GRUPO CIERRE DEL ENTORNO

Anexo 17. Instrumento 7: Reuniones de grupo cierre del entorno

Sesión 4: Reunión de grupo de cierre del entorno. Grupo primer grado A

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado A

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 3 minutos 0 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué aprendiste con el cuento Andrés quiere una mascota?

NIÑO 1: ¿Del cuento?

INVESTIGADORA: Ajá

NIÑO 1: ¿De cuento? ¿Qué leí sobre el cuento?

INVESTIGADORA: ¿Qué aprendiste?

NIÑO 1: Que es una excelente acróbata, que es un buen compañero el amigo que se llama., que es un ... hace acrobacias extremas y va a la escuela

INVESTIGADORA: ¿Y qué fue lo que más te gustó de las actividades del cuento?

NIÑO 1: ¿De las actividades?

INVESTIGADORA: Si, ¿qué fue lo que más te gustó?

NIÑO 1: Las acrobacias

INVESTIGADORA: Con el cuento Andrés quiere una mascota, ¿aprendiste a leer y escribir? Dilo, si mueves la cabeza eso no se ve, ¿sí o no?

NIÑO 2: Si

INVESTIGADORA: Si, ¿por qué?

NIÑO 2: (silencio)

INVESTIGADORA: ¿Por qué? ¿Qué se te ocurre?

NIÑO 2: (silencio)

INVESTIGADORA: ¿Tú aprendiste a leer y escribir con el cuento?

NIÑO 3: Si

INVESTIGADORA: ¿Por qué?

NIÑO 3: Porque me sé las palabras

INVESTIGADORA: ¿Y tú, por qué?

NIÑA 4: (silencio)

INVESTIGADORA: ¿Se te olvidó? ¿A ti te gusta leer y escribir? Con la boca, sino no se graba

NIÑO 5: Si

INVESTIGADORA: ¿Por qué?

NIÑO 5: Porque aprendo

INVESTIGADORA: ¿Qué opinas de todo lo que hiciste con el cuento Andrés quiere una mascota?

NIÑO 5: Bien porque me ayudó a aprender a leer y escribir

NIÑO 6: Una pregunta

INVESTIGADORA: Dime

NIÑO 6: ¿Podemos ir a pintar?

INVESTIGADORA: Si, si quieres pintar puedes hacerlo

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado A

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 1 minutos 29 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué mejorarías de las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑA 1: ummm, este

INVESTIGADORA: ¿Qué se te ocurre?

NIÑA 1: Comprar el perrito

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que más te gustó de las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑA 2: Que él se dio cuenta todavía no estaba preparado para tener una mascota y que era mucha responsabilidad y entonces él no quería hacer tantas tareas de una perra

INVESTIGADORA: Muy bien, gracias

NIÑA 1: ¿Y la mía también estuvo bien?

INVESTIGADORA: Si, también estuvo bien. ¿Qué opinas de las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑO 3: Bien

INVESTIGADORA: ¿Por qué?

NIÑO 3: Bien, me gusta

INVESTIGADORA: ¿Qué más?

NIÑO 3: Me alegra

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado A

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 2 minutos 05 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué otras actividades te gustaría hacer de lectura y escritura?

NIÑA 1: esteee, cantar y pintar

INVESTIGADORA: Y a ti, ¿qué otras actividades te gustaría hacer?

NIÑA 2: Cantar y pintar

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que más te gustó de las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑO 3: Andrés tiene una mascota

INVESTIGADORA: ¿Qué más?

NIÑO 3: El cuento me gustó

INVESTIGADORA: ¿Qué aprendiste con el cuento Andrés quiere una mascota?

NIÑO 4: Me gustó cuando estaban adoptando a Dora

INVESTIGADORA: ¿Qué más? ¿Qué aprendiste?

NIÑO 4: Que debes ser amable con los animales

INVESTIGADORA: ¿Quién te ayudó a hacer el perro que trajiste?

NIÑO 4: Es una perra

INVESTIGADORA: Cuéntame de esa perra

NIÑO 4: que...

INVESTIGADORA: ¿Qué hiciste? Dime qué hiciste, hice...

NIÑO 4: Yo hice la perra con papel maché

INVESTIGADORA: ¿Qué más?

NIÑO 4: Pega y marcador

INVESTIGADORA: ¿Dónde la vas a poner?

NIÑO 4: En una, cerca, en la casa de mi abuela

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado A

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 1 minuto 27 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué aprendiste con el cuento *Andrés quiere una mascota*?

NIÑO 1: umm, que Andrés quiere una mascota y sus padres le prometieron que le van a comprar una mascota y entonces le prometieron, como es que se dice, le prometieron que le iban a comprar una mascota que es Dora y se la compraron a Dora, le dijeron que era una sorpresa y Andrés se emocionó con la mascota

INVESTIGADORA: ¿Aprendiste a leer y escribir?

NIÑO 2: Iba a decir lo mismo que él,

INVESTIGADORA: Pero, ¿aprendiste a leer y escribir?

NIÑO 2: No sé

INVESTIGADORA: ¿Por qué?

NIÑO 2: (silencio)

INVESTIGADORA: ¿Qué te gustó?

NIÑA 3: Escribir el cuento de Andrés y la carta

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado A

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 1 minuto 36 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué mejorarías de las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑA 1: ah, no sé, ¿cómo de mejorar?

INVESTIGADORA: ¿Qué te gustaría que se hubiese hecho? O ¿Qué otras cosas te hubiese gustado hacer?

NIÑA 1: Que Andrés deje a su mascota

INVESTIGADORA: ¿Qué otras actividades te gustaría hacer de lectura y escritura?

NIÑA 2: ¿De lectura y escritura?

INVESTIGADORA: Si

NIÑA 2: (silencio)

INVESTIGADORA: ¿Qué otras cosas te gustaría hacer?

NIÑA 2: ¿De lectura y escritura? No sé

INVESTIGADORA: Piensa un poquito, mientras lo piensas. ¿Qué otras actividades te gustaría hacer de lectura y escritura?

NIÑA 3: Ser divertido

INVESTIGADORA: ¿Qué otras actividades te gustaría?

NIÑA 2: De eso no sé, pero de Andrés quiere una mascota que Andrés siga con su mascota

Sesión 4: Reunión de grupo de cierre del entorno. Grupo primer grado B

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 33 segundos

INVESTIGADORA: Te voy a hacer una pregunta, ¿qué cosas aprendiste con el cuento?

NIÑA 1: ummm, esteee,

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que más te gustó?

NIÑA 1: No sé

INVESTIGADORA: Piénsalo y ahora te pregunto otra vez

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 1 minuto 05 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que aprendieron en el cuento?

NIÑO 1: Bueno es que Andrés quiere tanto a Dora que la quiere dejar y la dejó con los bomberos porque le costaba mucho su trabajo

INVESTIGADORA: ¿Aprendiste algo de leer y escribir?

NIÑO 2: Que uno no puede con tanta responsabilidad y a veces uno tiene que dejar las cosas

INVESTIGADORA: ¿Qué mejorarías tu del cuento que leíste, de las actividades que hiciste?

NIÑO 3: Nunca dejen suelto un perro porque se puede escapar

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 52 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué opinas de las actividades que hiciste?

NIÑO 1: Opino que fueron muy divertidas y que me enseñaron mucho

INVESTIGADORA: ¿Qué te enseñó?

NIÑO 1: A leer, a escribir, a divertirse y a aprender cuando estés más grande puedas tener una mascota

INVESTIGADORA: ¿Y a ti que te enseñó?

NIÑO 2: Me enseñó muchas cosas, a leer, me enseñó a escribir, me enseñó a estudiar, me enseñó a todas las cosas que hay

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 52 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo más difícil de las actividades que hiciste?

NIÑO 1: Lo que hice ahorita

INVESTIGADORA: ¿Las cartas o el cuento?

NIÑO 1: Las cartas no, el cuento

INVESTIGADORA: ¿El cuento fue lo más difícil?

NIÑO 1: Si

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que más te gustó de lo que hiciste durante estos días?

NIÑO 1: ¿De Andrés?

INVESTIGADORA: Si

NIÑA 2: Me gustó aprender, me gustó hacer las hojitas esas

INVESTIGADORA: ¿Las hojitas de actividades?

NIÑA 2: Si

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo más difícil de todo lo que hiciste con Andrés quiere una mascota?

NIÑO 3: ummmm

INVESTIGADORA: ¿Te acuerdas que fue lo más difícil?

NIÑO 3: Lo de arriba

INVESTIGADORA: ¿Qué es lo de arriba?

NIÑO 3: Ay no

INVESTIGADORA: ¿Qué fue lo que más te gustó?

NIÑO 3: La carta

INVESTIGADORA: Hacer una carta, muy bien

Aplicación del entorno “Andrés quiere una mascota” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 28 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué otras actividades te gustaría hacer de lectura y escritura?

NIÑO 1: Escribir cuento

INVESTIGADORA: ¿Te gusta?

NIÑO 1: Si

INVESTIGADORA: ¿Y a ti qué actividades te gustaría hacer de lectura y escritura?

NIÑO 2: Me gustaría hacer con un amigo resolver las cosas

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 21 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué opinas de todo lo que hiciste con las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑA 1: Que fue muy divertido, que fue alegre, que fue muy divertido participar con mi compañero y lo que más me gustó fue ver los videos.

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 55 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué contenidos aprendieron con el cuento *Andrés quiere una mascota*?

NIÑO 1: Que Andrés quería una mascota

INVESTIGADORA: ¿Qué aprendiste?

NIÑO 1: Que Andrés quería una mascota

INVESTIGADORA: ¿Y tú qué aprendiste?

NIÑO 2: Andrés tenía una perrita y era muy feliz

INVESTIGADORA: ¿Aprendiste a leer con el cuento *Andrés quiere una mascota*?

NIÑA 3: Si

INVESTIGADORA: ¿Por qué?

NIÑA 3: Porque me gusta

INVESTIGADORA: ¿Aprendiste a leer y escribir?

NIÑA 4: Si

INVESTIGADORA: ¿Por qué?

NIÑA 4: Porque me gustó el libro

INVESTIGADORA: ¿Te gustó el libro?

NIÑA 4: Si

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 49 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué mejorarías de las actividades de Andrés quiere una mascota?

NIÑO 1: (silencio)

INVESTIGADORA: ¿Qué mejorarías?

NIÑO 1: (silencio)

INVESTIGADORA: Dime tú

NIÑA 2: Yo mejoraría del cuento, mejoraría cuando Dora empieza a morder todos esos muebles y los daña

INVESTIGADORA: ¿Y tú de todo lo que hiciste qué mejorarías?

NIÑO 1: Yo mejoraría que Dora se portara bien y Andrés no la llevaría para que fuera de los bomberos

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 52 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué otras actividades te gustaría hacer para mejorar la lectura y escritura?

NIÑA 1: ¿La lectura y escritura?

INVESTIGADORA: Si

NIÑA 1: Completar las letras, dibujar lo que está lo mismo al lado y que más...

INVESTIGADORA: ¿Más nada?

NIÑA 1: Más nada

INVESTIGADORA: ¿Qué otras actividades que gustaría hacer para trabajar la lectura y escritura?

NIÑA 1: Completar las letras y todo lo que diga realiza

Aplicación del entorno “*Andrés quiere una mascota*” 1 grado B

Fecha de realización: 10 de junio

Duración de la grabación: 0 minuto 25 segundos

INVESTIGADORA: ¿Qué te pareció Andrés quiere una mascota?

NIÑA 1: Muy bien, expresé algo como si nadie lo había expresado porque la primera nos metimos en Internet y disfrutamos del cuento Andrés quiere una mascota relacionamos todo lo que era una mascota y vimos los deberes que había que hacer.

